

2113F

Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

Manuel des Joueurs

Supplément de Règles

Le Manuel Complet du Prêtre



Le Manuel Complet du Prêtre

par Aaron Allston



Table des matières

Crédits

Conception du projet : Aaron Allston
Correction : Karen S. Boomgarden
Illustrations Noir et Blanc : Thomas Baxa
Illustrations en couleurs : Erik Olson, Larry Elmore et David Dorman
Typographie : Gaye O'Keefe
Contributions spéciales : Mark Bennett
Testeurs : Luray Richmond, Mark Richmond
Traduction : Marc Gazo
Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal
Maquette : Angela Wilde

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Introduction

Depuis la création du système de jeu propre à ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®, le clerc compte parmi les classes de personnage les plus appréciées. En effet, il fait la jonction entre guerriers et mages : apte à porter des armures et des armes lourdes, capable de lancer des sorts utiles, il s'avère un aventurier aux talents divers et une classe de premier choix pour bon nombre de joueurs.

La sortie de AD&D®, 2ème Edition, n'a aucunement remis cette situation en cause. Le clerc reste le héros jeteur de sorts et manieur de masse qu'il a toujours été. Avec le *Manuel Complet du Prêtre*, nous allons faire en sorte qu'il devienne bien plus encore.

Dans ce supplément, nous allons vous expliquer dans le détail la relation rattachant le prêtre (et le clerc) à la campagne, à la civilisation propre au décor de celle-ci, et au groupe d'aventuriers.

Nous offrirons nos conseils aux MD désireux de développer la religion du prêtre : le dieu ou la philosophie qu'il sert, les règles et mœurs qu'il adopte, les devoirs qu'il doit accomplir, les limitations qui lui sont imposées, les pouvoirs qu'il possède, et les relations que lui-même et les membres de son culte entretiennent avec les fidèles des autres religions.

Nous vous montrerons comment concevoir des prêtres dévoués à des mythologies spécifiques. Le druide du *Manuel des Joueurs* de AD&D, 2ème Edition, n'est qu'un exemple ; ce supplément en décrit de nombreux autres et offre au MD les règles nécessaires à la création de nouveaux clergés issus de son imagination.

Nous parlerons des ordres religieux. Certains clergés disposent d'ordres militaires, d'ordres savants, d'ordres missionnaires, d'ordres à fin de prophétie, et bien d'autres encore. Si votre personnage prêtre fait partie d'une religion dotée de plusieurs ordres, il pourra choisir l'un de ces derniers, lequel lui donnera des caractéristiques et des obligations spéciales, inaccessibles aux prêtres ordinaires.

Nous parlerons de la façon de jouer le rôle d'un prêtre. A l'évidence, rien n'oblige les personnages prêtres à revêtir la personnalité interchangeable (celle du père confesseur bienveillant dont la main tient une masse maculée de sang) que nombre de joueurs s'imaginent universelle.

Nous décrirons des campagnes entièrement consacrées aux prêtres : comment les diriger, comment leur donner un but, comment déterminer les objectifs et les intérêts les plus appropriés.

Finalement, nous discuterons du type d'équipement utilisé par les prêtres lors de leurs dévotions et de leurs aventures : armes, armures, symboles sacrés, vêtements cléricaux, et autres articles.

Le *Manuel Complet du Prêtre* est tout aussi utile aux Maîtres de Donjon qu'aux joueurs. Il ajoutera du relief au monde de campagne et aux PNJ des Maîtres de Donjon. Il enrichira les caractéristiques, les antécédents, et les responsabilités des personnages-joueurs prêtres de nombreux détails.

* * *

Dans le texte, nous utilisons généralement des noms et des pronoms masculins de façon inclusive, cela afin de rendre le style plus fluide. Lorsque nous écrivons "dieu", "prêtre" ou "homme", nous impliquons également "déesse", "prêtresse" et "femme".

Pour utiliser ce supplément, vous devez suivre les règles des compétences martiales et diverses de la deuxième édition du jeu AD&D. Si vous ne les connaissez pas encore, nous vous conseillons de les consulter avant de poursuivre la lecture de ce livret de règles.

Note spéciale à l'attention de ceux d'entre vous qui utiliseraient ce *Manuel Complet du Prêtre* en complément des règles originales d'AD&D et non avec la nouvelle édition : ce supplément mentionne un grand nombre de pages issues du *Manuel des Joueurs* et du *GdM*. La numérotation donnée correspond à la dernière édition et non à la première ; elle ne sera donc d'aucune utilité à ceux d'entre vous qui continueraient de se servir des vieux livres.



Ce chapitre s'adresse aux MD désireux d'échafauder l'histoire mythique de leur(s) monde(s) de campagne(s). Il n'est pas interdit à leurs joueurs de le lire... mais tous ne trouveront pas ces pages utiles. Ils souhaiteront sûrement passer au chapitre trois, "Exemples de Clergés".

* * *

Pour ajouter des couleurs et des détails à son monde de campagne, le MD doit d'abord développer l'histoire mythique de ce dernier. Celle-ci contribuera à éclaircir, dans son esprit et dans celui de ses joueurs, la nature des relations existant entre les divers dieux, puis entre les dieux et les hommes. Cela l'aidera à donner un ton à la campagne et à établir l'attitude des cultures dont seront issus les personnages-joueurs. Cela donnera une idée aux joueurs des attentes de leur personnage vis-à-vis de leurs dieux et de leur avenir. Une fois cette opération terminée, le MD pourra entrer dans les détails et déterminer les relations que chaque dieu entretient avec ses semblables et avec les races douées de raison peuplant le monde.

Dans ce chapitre, nous allons étudier un certain nombre de thèmes communs à tous les mythes. Le MD peut les utiliser pour encadrer l'élaboration de sa propre histoire mythique.

La Création

Il vous faudra commencer par la création de vos monde et univers.

Le plus souvent, les récits relatant la Création font état d'une condition stable et désintéressée régnant à l'aube des temps. Il peut s'agir d'un vide sans forme, de ténèbres, ou de neiges et de glaces sans fin.

Puis apparaît le premier grand être, celui qui suscite la création du monde. Notez que ce grand être n'est pas forcément le dieu dominant actuel du monde de campagne. Les mythes sont emplis de contes narrant comment des dieux créèrent leur monde, devinrent tyranniques, et furent renversés par d'autres dieux, lesquels s'avéraient parfois leurs propres enfants et sont aujourd'hui au pouvoir.

La Création n'est pas nécessairement un événement volontaire. Elle pourrait se révéler accidentelle. Peut-être le dieu rêvait-il et ses songes sont-ils devenus réalité ?

Le créateur pourrait être un monstre extraordinaire, lequel aurait mis en marche la création du monde mais se serait vu destituer avant d'avoir pu le parachever à sa convenance... les légendes racontent qu'il reviendra un jour apporter la touche finale à son œuvre.

Il pourrait s'agir d'une simple créature, laquelle ne se montrerait pas obligatoirement digne d'être révérée et verrait son seul comportement animal donner forme au monde. Par exemple, si l'état originel de l'univers correspondait à un bloc de sel gigantesque, cette créature pourrait être une vache géante et lui donner la forme du monde en le léchant.

Dans certaines mythologies, le grand être qui façonne le monde reste à proximité une fois sa tâche accomplie ; il ou elle pourrait incarner la divinité principale du monde. Mais le plus souvent, ce grand être périt, est détrôné par ses descendants, ou choisit de jouer un rôle de second ordre une fois sa création terminée.

Astronomie élémentaire

Quelle forme le monde et l'univers ont-ils après avoir été créés ? Quelle est la nature des soleils, des lunes, des planètes et des étoiles ?

L'univers tout entier pourrait n'être qu'un monde immense dont le dôme céleste retient les étoiles et emprisonne le(s) soleil(s) et la(les) lune(s). Le monde pourrait être un disque, une sphère, un bol, ou une surface infinie s'étendant à jamais dans toutes les directions.

Le soleil et la lune pourraient se révéler des chars luisants, ou des dieux rayonnants fendant les cieux en permanence (peut-être pour rendre service au monde, ou parce qu'ils sont pourchassés). Ils pourraient incarner des mondes en eux-mêmes, et les personnages-joueurs pourraient avoir l'occasion, un jour, de visiter et d'arpenter la surface brillante du soleil en quête d'aventures. Ils pourraient s'avérer être les grands yeux luisants de la plus puissante des divinités. Il pourrait s'agir de lampes gigantesques à la flamme vive, créées par le dieu des artisans, tournant autour du monde sur quelque mécanisme géant (peut-être qu'au lieu de tourner autour du monde elles se contentent de se couper tous les jours au moment opportun, le soleil s'allumant quand les lunes s'éteignent). Ces soleils et ces lunes pourraient même se révéler d'une nature identique à celle que nous connaissons ; cela dit, le charme du fantastique vient justement de ce que de telles choses sont différentes des explications que notre monde froid et moderne leur donne.

Les planètes et les étoiles pourraient figurer des trous dans le dôme du ciel, suggérant ainsi une grande luminosité régnant au-delà. Elles pourraient n'être que des décorations placées dans le ciel par les dieux. Elles pourraient se révéler être des mondes en eux-mêmes. Elles pourraient être des créatures luisantes et contraintes à tracer des chemins dans le ciel la nuit venue. Elles pourraient représenter les soleils de mondes lointains.

Bien sûr, le MD peut choisir de donner une certaine nature à ces corps astronomiques, et une croyance différente et erronée au peuple ; rien ne dit que les divinités du monde souhaitent voir les humains et les demi-humains connaître la vérité.

Effets du terrain sur la création

Dans le monde réel, le terrain occupé par la culture humaine dont dépendait la mythologie influençait souvent fortement ses mythes. La mythologie



nordique, par exemple, prit naissance autour d'un grand abysse empli de glace.

Si la religion d'une race est prédominante dans le monde de campagne, le MD devrait déterminer si son récit de la création a un décor semblable à celui de la terre dont cette race est originaire.

Dans un monde fantastique, cette situation pourrait se présenter pour l'une des deux raisons suivantes :

Etant issus d'un type de terrain particulier, les dieux donneraient leur préférence à une terre du monde des mortels semblable à la leur pour y créer de nouvelles races, pour explorer et pour se mêler aux humains.

Les races douées de raison pourraient avoir mal interprété l'histoire de la création du monde et y avoir vu un reflet du terrain où ils vivent ; dans ce cas, la légende est tout simplement fausse.

L'expansion

Une fois la création du monde et de l'univers établie, le MD peut passer à l'expansion des dieux. En d'autres termes, les dieux deviennent de plus en nombreux lorsque le décor a été édifié.

Bien sûr, le MD peut toujours opérer à l'inverse. Peut-être les dieux étaient-ils déjà tous en place avant de décider de créer le monde. Ce choix est tout à fait honorable, il prend juste le contre-pied de la méthode de fondation des mythologies terrestres les plus connues.

Quoi qu'il en soit, à moins d'instituer une religion monothéiste (consacrée à une divinité unique), le MD doit maintenant passer à la création des autres dieux de la religion.

Ceux-ci pourraient s'avérer être les enfants du premier grand être ou encore ses créations. Ils pourraient représenter des forces naturelles, amenées à la vie et à la conscience par le catalyseur de la Création. Ils pourraient résulter d'un processus moins sain (ils pourraient, par exemple, avoir été créés par la décomposition du corps du premier grand être ou avoir surgi tout entiers de son cadavre : un dieu issu des os, un autre provenant de son cerveau, un autre de son cœur, etc.).

Tout dieu devrait posséder des attributs spéciaux, un domaine dans lequel il est passé maître. Certains peuvent avoir plusieurs attributs. Parmi ceux-ci on compte la Pensée, la Force, la Guerre, l'Amour, l'Artisanat, la Terre, la Mer, le Ciel, la Navigation, l'Agriculture, la Chasse, et de très nombreux autres. Toute activité se révélant essentielle pour les humains (ou les demi-humains) peut devenir l'attribut d'un dieu.

Ces dieux ne doivent pas nécessairement être tous issus de la "première génération", ni avoir été engendrés/créés par le premier grand être. A l'évidence, cela devrait tout de même être le cas de certains d'entre eux. Ils peuvent également créer ou enfanter d'autres dieux.

Dans quelques mythologies, le dieu d'un attribut particulièrement important aura des enfants porteurs d'une forme atténuée dudit attribut. Par exemple, le dieu de l'Amour pourrait avoir des enfants représentant la Passion, le Mariage, le Béguin, et l'Amour Non Partagé. Le dieu du Sommeil pourrait avoir des enfants représentant les Rêves et les Cauchemars. Le dieu de l'Intellect pourrait avoir des enfants représentant la Mémoire, la Poésie, les Chansons, et les Enigmes ou les Casse-Tête.

Les caractéristiques des dieux

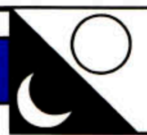
Le MD peut doter son panthéon d'autant de dieux que son imagination le lui permettra. Il n'est pas obligé de développer un ensemble de légendes approfondies pour chacun d'eux ; même dans le monde réel, nombre des dieux des diverses mythologies n'étaient autre qu'un nom et un attribut. Au fur et à mesure du déroulement de sa campagne, le MD pourra étoffer la description de ses dieux comme il l'entend.

Il peut définir certains traits caractéristiques des dieux pour chaque divinité ou panthéon ; parmi ceux-ci on compte :

L'immortalité : Les dieux sont-ils immortels ? Dans la plupart des panthéons, ils sont très certainement sans âge. En d'autres termes, ils ne vieillissent pas. Dans certains, ils sont non seulement sans âge, mais il est également impossible de les tuer ; quelle que soit la gravité des blessures reçues, ils finissent toujours par guérir. Dans d'autres, une force suffisamment puissante pourra les tuer. Dans les mythes grecs, par exemple, les dieux sont éternels, mais dans les mythes nordiques, ils sont sûrs de périr lors de la bataille de Ragnarok.

L'indestructibilité : Poussant encore plus loin la situation décrite ci-avant, certains dieux immortels s'avèrent également indestructibles. Nulle force céleste ou terrestre ne peut les blesser (à moins de les blesser dans leur amour propre par le biais de la trahison). Il s'agit parfois là du trait caractérisant le dieu dominant d'un panthéon, et c'est très souvent celui du dieu unique d'une religion monothéiste (consacrée à une seule divinité).

Leur influence sur le monde : Quelle influence le dieu a-t-il sur le monde des mortels, le monde des animaux, le monde des plantes ? Certaines divinités n'en ont que très peu. Un dieu dont l'attribut serait les étoiles immuables, par exemple, pourrait exercer une petite influence sur les marins navigant à la lueur des étoiles mais n'avoir que très peu d'effet sur toute autre personne ou élément. D'un autre côté, les divinités ayant trait aux fortes émotions et préoccupations humaines (comme l'amour, la guerre, la créativité, et ainsi de suite) pourraient exercer une grande influence sur le monde, surtout s'il est nécessaire d'obtenir la permission ou l'aide du



dieu/déesse pour utiliser son attribut. Par exemple, si les humains ont besoin de la permission ou de l'aide du dieu/déesse de l'enfantement pour obtenir des naissances, cette divinité produit un grand effet sur le monde.

Leur intérêt pour le monde : En outre, certains dieux s'intéressent beaucoup aux événements agitant le monde des mortels tandis que d'autres s'en moquent complètement. Evidemment, ceux qui font preuve d'intérêt sont plus enclins à s'ingérer dans les affaires des mortels que les autres. En fait, les dieux qui se désintéressent du monde pourraient punir les personnages assez téméraires pour les invoquer.

Leurs intentions concernant le monde : Finalement, il reste à savoir quelles intentions le dieu nourrit à l'égard du monde... et plus particulièrement à l'égard des races douées de sensation qui le peuplent. Certains dieux se contentent d'exercer leurs attributs et de faire en sorte d'être révérés et reconnus comme il convient. D'autres pourront établir des plans d'une plus grande portée. Cela est particulièrement vrai pour les dieux du mal, car ils souhaitent provoquer la destruction des races, des autres dieux, voire du monde entier. C'est tout aussi vrai pour les dieux ambitieux qui désirent destituer les divinités régnantes pour prendre leur place et remodeler le monde à leur convenance.

Leurs inhibitions : Certains dieux et panthéons sont sujets à des limitations. Celles-ci peuvent avoir été décidées par quelque puissance supérieure de leur univers ou imposées par le dieu dominant. Souvent, ces inhibitions déterminent le degré d'aide ou d'entrave que les dieux peuvent apporter aux mortels, s'ils peuvent offrir une assistance directe ou indirecte à leurs hommes ou bêtes préférés, etc.

Exemple

Afin d'illustrer la façon dont un dieu connu répond à ces caractéristiques, nous allons étudier la déesse grecque Aphrodite.

Comme la plupart des dieux grecs (voire tous), elle était immortelle. Elle n'était en aucun cas indestructible, et se vit même blesser au combat par le héros Diomède, roi d'Argos.

Son influence sur le monde se révéla fort intense. En effet, c'est elle qui plaça toutes les manifestations des émotions amoureuses dans la poitrine des hommes et des bêtes. A l'exception de Hestia, d'Athéna et d'Artémis, les autres dieux furent eux-mêmes régulièrement la proie de son pouvoir.

Son intérêt pour le monde se limitait à deux domaines : vérifier que l'espèce humaine toute entière la respectait (cela signifiait généralement que tous les humains devaient connaître l'amour un jour ou l'autre et donc ne pas la renier), et s'assurer que ses favoris, comme son fils mortel Enée, survivaient et prospéraient. Sinon, elle ne semblait pas nourrir d'intentions particulières à l'égard du monde.

Trois inhibitions frappaient Aphrodite : en premier lieu, les Olympiens et elle étaient tous assujettis à une destinée supérieure que Zeus lui-même ne pouvait contrecarrer. En second lieu, la plupart des dieux et elle-même pouvaient être physiquement blessés, voire vaincus au combat, par les plus puissants des héros grecs. En troisième lieu, Zeus, le roi des dieux, préférait à l'évidence voir les dieux apporter une aide indirecte à leurs favoris plutôt que de les laisser se manifester en personne. Toutes ces inhibitions affectaient les relations qu'Aphrodite et les autres Olympiens pouvaient avoir avec leurs "personnages-joueurs" favoris.

Humains, humanoïdes, animaux, plantes

Au cours de leur histoire, les dieux ont probablement créé tous les êtres vivants. (Il est possible que les flore et faune du monde aient été conçues par un autre facteur. Elles pourraient, par exemple, s'être tout simplement trouvées là lors de la fonte de la calotte glacière. Mais, le plus souvent, elles sont l'œuvre des dieux.)

Ce processus de création pourrait avoir découlé d'un accident : par exemple, le dieu dominant, pris d'éternuements, aura propulsé des êtres vivants complètement formés aux quatre coins du monde.

En général, cependant, le processus est un acte délibéré et les créatures vivantes connues de l'homme ont été élaborées avec méthode par un ou plusieurs dieux.

Lorsqu'il développera cet aspect de l'histoire de son propre monde de campagne, le MD pourra s'appuyer sur ces éléments pour définir la façon dont les dieux considèrent les diverses formes de vie. L'Homme a-t-il été créé afin de divertir les dieux ? D'accomplir une destinée supérieure ? Pour que ses membres les plus forts et les plus intelligents puissent un jour rejoindre les rangs des dieux mineurs lors d'une grande et ultime bataille ? Ce genre de décision est utile pour déterminer la vision que les hommes ont des dieux et de leurs exigences envers l'humanité.

Elle peut également concourir à définir les opinions des humains sur certains sujets. Si, par exemple, les animaux dans leur ensemble ont été créés pour servir l'Homme, celui-ci pourra n'avoir que peu de considération pour eux, exception faite des animaux familiers et des bêtes de somme. Toutefois, si chaque dieu a créé un ou plusieurs animaux afin de lui servir de totem, l'Homme pourrait respecter certains animaux plus que d'autres.

Si le récit de la création explique qu'un des sexes des espèces douées de raison a été créé pour occuper un rang inférieur aux autres, il existera une terrible pression sociale visant à faire rester ledit sexe "à sa place". Si le récit de la création ne rapporte pas de tels propos, toute attitude de ce type sera le fait des mortels et pourra varier d'un endroit à l'autre. En outre, la présence de *plu-*

sieurs races douées de raison (humains, elfes, nains, etc.) viendra compliquer les choses, aussi le MD pourra-t-il prendre cette décision à diverses reprises tout en choisissant une nouvelle approche à chaque fois. Dans son monde, les nains connaissent peut-être une forte domination masculine, les elfes une forte domination féminine, et les humains respectent peut-être une égalité des sexes relative. Toutes les combinaisons sont possibles.

Cela dit, si l'un des sexes est opprimé, il est peu probable que les joueurs choisissent d'interpréter un de ses membres. Rares sont les joueurs qui souhaitent s'évader de la réalité tout en subissant ce genre de préjugé.

La disgrâce

Dans certaines histoires, les humains ou les espèces douées de raison prises dans leur ensemble commencent par entretenir une relation privilégiée avec leur divinité avant de perdre sa faveur. Dans la mythologie grecque, par exemple, les dieux ont aimé les humains jusqu'au jour où le titan Prométhée leur a offert le secret du feu, lequel leur avait toujours manqué. Zeus en a ressenti une telle offense qu'il a infligé toutes sortes de maux à l'humanité.

Ce genre d'événement pourrait représenter l'une des caractéristiques de l'histoire de votre monde de campagne. A l'inverse, l'humanité pourrait tout aussi bien n'avoir jamais été aussi proche de ses dieux.

L'épreuve

Dans de nombreuses religions, les dieux imposent délibérément ou involontairement une épreuve aux humains.

L'une des épreuves les plus courantes concerne la vie après la mort. Pour un grand nombre de religions, la vie céleste vers laquelle l'individu progresse sera d'autant plus belle qu'il aura mené une vie terrestre de qualité. Les divers types de vie après la mort tendent à entrer dans l'une des catégories suivantes ; dans certaines religions, selon les actions qu'il aura accomplies au cours de sa vie terrestre, le personnage pourra avoir la possibilité de choisir entre plusieurs alternatives.



L'oubli : Aucune vie après la mort ; cela se produit lorsque l'esprit de l'humain périt ou sombre dans le néant.

La torture : Une vie après la mort où la torture, qu'elle soit permanente ou temporaire (et dure jusqu'au moment où l'esprit se repent, se rétracte, ou s'améliore de quelque autre façon), constitue l'ordre du jour.

L'ennui : Une vie après la mort où il n'y a rien à faire, rien à voir, rien pour se distraire.

La renaissance : Une vie après la mort impliquant de renaître dans le monde physique et de mener une nouvelle existence mortelle.

Le plaisir : Une vie après la mort où les choses que l'homme aime le plus dans la vie lui sont accordées en abondance.

L'ascension : Une vie après la mort où les meilleurs d'entre les meilleurs se voient décerner de grands pouvoirs pour devenir les hérauts et les messagers des dieux... voire des dieux à part entière.

Dans ces religions, les humains ont généralement une assez bonne connaissance des conditions d'admissions à chacune de ces vies célestes. Pour accéder aux "bonnes" vies après la mort, ils devront peut-être adhérer d'une façon très stricte à un mode de vie particulier, impressionner les divinités par leurs hauts faits et leur personnalité, ou encore simplement se faire aimer des dieux... ce que le personnage n'obtiendra pas forcément de son propre chef.

D'autres épreuves conviennent tout aussi bien : l'Humanité tout entière pourrait devoir aboutir à un certain degré de civilisation en un temps donné, parvenir à un certain niveau de maîtrise artistique ou philosophique, vaincre un esprit du mal bien particulier, évoluer jusqu'à atteindre un certain état de connaissance, etc.

Le futur

Certaines religions (mais pas toutes) font des prédictions pour le futur. Celles-ci sont parfois sinistres, comme la croyance nordique en Ragnarok, la destruction des dieux et des hommes. Elles pourraient également s'avérer heureuses et joyeuses... mais cela est rarement le cas des mondes où vivent de grands héros.

Lorsqu'il détermine s'il est nécessaire de "prédire le futur" de son monde, le MD devrait tenter de comprendre les conséquences que son choix entraînera sur les attitudes adoptées par les races intelligentes.

Un futur sombre et lugubre rendra parfois la campagne pareillement sombre et lugubre. Les personnages pourront rêver de gloire et de réussite à courte échéance, mais ils courront audevant d'une mort certaine et ne pourront escompter retrouver leur monde "quand ils reviendront". Néanmoins, ce type d'approche favorise un héroïsme des plus conséquents : le héros qui continue de lutter pour défendre ses convictions tout en se sachant condamné à échouer appartient aux plus grands.

Un futur heureux et rayonnant rendra parfois la campagne un peu plus insensée et irresponsable. S'ils s'imaginent être protégés ou récompensés quelles que soient leurs erreurs, les personnages risquent de se comporter de façon absurde. En général, telle n'est pas la nature des actes de bravoure ; il s'agit uniquement de sacrifices à court terme effectués dans l'attente d'une récompense à long terme. Cela ne signifie pas qu'une telle campagne ne puisse se révéler gratifiante... c'est juste qu'il est plus difficile de la jouer avec sérieux.

Un futur ne s'avérant ni condamné ni excessivement heureux aura tendance à exercer un impact de moindre importance sur les personnages-joueurs. Par exemple, si les saintes écritures affirment que les dieux "reprendront tout à zéro" et remodèleront le monde dans un millier d'années, laissant les survivants du monde précédent et les meilleurs esprits issus des halls de la vie céleste le repeupler, cela aura beau être intéressant, l'effet produit sur la campagne en cours n'en sera pas moins minime. Par contre, si ce remaniement doit avoir lieu dans dix ans à peine, voire l'année suivante, cela devient très intéressant pour les PJ. Ils feront tout leur possible pour s'assurer de figurer parmi les survivants de ce monde ou parmi les esprits les plus imminents de la vie céleste afin de pouvoir faire l'expérience du nouveau monde.

Bien sûr, le MD n'est en aucun cas obligé de clarifier les événements futurs de sa campagne. Il est souvent préférable qu'il s'en abstienne, car cela entretiendra une plus grande incertitude dans l'esprit des PJ.

Le panthéon

Une fois qu'il a établi l'individualité des dieux, le MD devrait définir leurs relations. En d'autres termes, il devrait préciser la nature des sentiments qu'ils éprouvent les uns envers les autres. Ceux-ci peuvent affecter les sentiments que leurs fidèles, et surtout leurs prêtres, nourrissent à l'égard des autres et leur capacité à travailler ensemble.

Il n'est nul besoin d'entrer dans les détails de ces relations. Il suffit de spécifier que tel dieu aime, déteste, apprécie, n'apprécie pas, respecte, méprise, etc. tel autre. Ensuite, il ne reste plus qu'à imprimer ces sentiments à leurs clergés respectifs.

Lorsque ce sentiment est effectivement appliqué aux mortels, il peut se révéler d'une intensité supérieure ou inférieure à l'émotion réellement ressentie par les dieux en question.

Admettons, par exemple, que deux dieux ne s'apprécient pas. Leurs prêtres respectifs pourront éprouver une antipathie pareillement réciproque. Néanmoins, ils pourraient très bien



n'éprouver aucune aversion. En fait, ils pourraient reconnaître certaines imperfections à leurs dieux (des défauts de personnalité apparentés à ceux des humains) et les considérer avec un certain amusement teinté d'une certaine affection sans pour autant les reproduire.

Cela dit, ces clergés pourraient au contraire se détester. Leur haine mutuelle pourrait s'avérer d'une intensité bien supérieure à celle des dieux en question. En fait, elle pourrait même les pousser à déclencher des guerres sur la terre.

De fait, le MD pourra déterminer les sentiments réciproques de nombreux dieux, puis appliquer un angle légèrement différent aux réactions mutuelles de leurs prêtres.

Les événements

Une fois les personnages principaux (soit, les dieux) mis en place, le MD peut passer aux événements marquants de la religion.

La création du monde constitue l'un de ces événements. Elle a montré des "personnages" (dieux) en train d'agir seuls ou de concert, et la manifestation d'une occurrence. La disgrâce des races douées de raison en est un autre : comment s'est-elle produite ? Toutefois, ces événements ne devraient pas être les seuls dont les croyants ont connaissance. Que s'est-il passé d'autre ?

Les dieux s'accouplent-ils aux mortels pour engendrer des personnages héroïques et aventureux ? Dans ce cas, la conception de ces héros et leurs aventures terrestres constituent des événements propres à la religion. (Nota : Si ce procédé a toujours cours, certains des personnages-joueurs de la campagne pourraient s'avérer les enfants mortels des dieux du monde.)

Comment les divers dieux s'entendent-ils ? Une fois qu'il a répondu à cette question, le MD peut déterminer pourquoi il en est ainsi. Si deux dieux se détestent, quelle en est la raison ? L'un d'eux a-t-il volé ou embarrassé l'autre ? Il s'agit là d'un événement.

Les dieux se sont-ils jamais fait la guerre ? Si tel est le cas, cela constitue très certainement un événement.

Le MD peut créer autant ou aussi peu d'événements qu'il le souhaite. Plus ils sont nombreux, et plus son décor de campagne s'enrichit.

Forces et philosophies

Selon qu'elle soit le fait d'une *force* ou d'une *philosophie*, l'histoire mystique du monde s'en trouvera légèrement modifiée.

Comme nous l'expliquons en détail au chapitre suivant, une *force* est une puissance mystique qui affecte fortement le monde... mais qui, contrairement aux dieux, n'est probablement pas un être pensant. Elle possède une énergie, un but, mais il lui manque vraisemblablement un esprit.

Une *philosophie*, quant à elle, est une idée ou un ensemble d'idées irrésistible, capable de captiver l'imagination et d'influencer les actions de communautés ou de civilisations tout entières. Elle pourra susciter assez d'élan populaire pour conférer des pouvoirs magiques aux prêtres philosophes. Pour autant, ce n'est pas exactement un dieu car elle ne jouit pas d'un esprit indépendant.

Si votre monde de campagne est régi par une force ou une philosophie, son histoire mystique s'en trouvera affectée. Elle traitera surtout des hommes (ou d'autres races douées de raison) et de leurs relations avec la force ou la philosophie en question : comment ils sont parvenus à l'identifier ou à la créer, comment ils en sont venu à la révérer, comment ils l'ont présentée aux autres, et ainsi de suite.

En résumé, le MD n'aura pas besoin d'élaborer toute une histoire bien distincte comme il aurait dû le faire pour chaque panthéon divin. Cela dit, il lui faudra décider quel effet ces forces ou philosophies auront produit sur l'histoire des humains ou des humanoïdes de son monde. Il devra alors prendre ces facteurs en compte pour déterminer chaque séquence de chaque histoire.

Feuille de création d'histoire mythique

Le MD peut photocopier et remplir la feuille ci-jointe. Il aura ainsi un point de départ sur lequel s'appuyer pour créer l'histoire mythique de son monde. La feuille traite les divers sujets dans le même ordre que ce chapitre.

***

Dans ce chapitre, nous avons vu comment créer l'histoire des dieux de votre campagne. Dans le prochain, nous parlerons des religions prises dans leur individualité, nous verrons comment elles se sont constituées, et quels effets elles produisent sur les personnages prêtres.

Feuille de création d'histoire mythique

La Création: Comment l'univers a-t-il été créé?

Quelle est la forme du monde et de l'univers? Quelle est la nature des soleils, des lunes, des planètes et des étoiles?

Les charactéristiques des dieux: Les dieux sont-ils immortels? Les dieux sont-ils indestructibles?

Quelle influence directe exercent-ils?

De quel intérêt font-ils montre envers le monde?

Quelles intentions nourissent-ils à l'égard du monde?

Ont-ils des inhibitions?

Humains, humanoïdes, animaux, plantes: Comment ont-ils été créés?

Disgrâce: Les races douées de raison sont-elles tombées en disgräce? Si oui, comment?

L'épreuve: Quelles sont les croyances concernant la vie après la mort?

Le futur: Existe-t-il des légendes traitant du futur du monde?

Le panthéon: Quels sont les dieux principaux et quels sont leurs attributs?

Dieu	Attribut	Dieu	Attribut

Les événements: Quelles légendes importantes les per sonnages-joueurs connaissent-ils?



Chapitre 2: Comment élaborer une religion

Ce chapitre s'adresse aux MD désireux de doter leurs mondes de campagne de cultes et de religions détaillés. Il n'est pas interdit à leurs joueurs de le lire... mais tous ne trouveront pas ces pages utiles. Ils souhaiteront sûrement passer au chapitre suivant, "Exemples de Clergés".

***

Comme l'indique le *Manuel des Joueurs* (p. 37, deuxième colonne), "dans la version la plus simple de AD&D, les clercs servent des religions pouvant généralement être décrites comme bonnes ou mauvaises. Il n'est pas nécessaire d'en dire plus".

C'est assez vrai. Cependant, les MD qui s'efforcent de rendre leur décor de campagne détaillé et intéressant ne se satisferont pas de cette approche simpliste. La saveur particulière aux décors de fiction, cadres de campagne inclus, repose en grande partie sur la relation rattachant le monde surnaturel au monde "réel"... Or, une grande part du surnaturel est représentée par les dieux, dont les prêtres sont les ambassadeurs dans le monde des humains.

Ainsi, en fin de compte, la plupart des MD voudront-ils développer un minimum de détails touchant à l'identité des dieux de leur monde de campagne, aux relations qu'ils entretiennent, et aux buts qu'ils poursuivent (ceux, principalement, ayant rapport au monde des mortels). Cela leur permettra d'étoffer le rôle joué par les personnages-joueurs clercs, druides et autres prêtres dans sa campagne... D'ailleurs, c'est là le sujet de ce chapitre.

Au fil des pages suivantes, vous apprendrez à instituer une religion spécifique (liée à un dieu, une force naturelle, ou une philosophie spécifiques), à créer les prêtres de ces mythologies spécifiques, et à établir les relations interpersonnelles des dieux. Cela vous permettra d'organiser un panthéon tout entier dans le cadre de votre monde de campagne. Au chapitre suivant, vous trouverez de nombreux exemples de cette procédure de création des clergés.

Dieux, forces, et philosophies

Vous devrez déterminer l'objet de culte et de vénération (Dieu, Force ou Philosophie) de chacune des religions que vous instaurerez dans votre monde de campagne.

Un **Dieu** est un être puissant, le plus souvent d'intelligence humaine ou supérieure et désireux d'imposer sa volonté ou ses caractéristiques au monde. Un dieu est généralement dévoué à un attribut unique ou à un ensemble d'attributs (par exemple, la guerre, l'amour, l'agriculture, le mariage, etc.), aussi ses relations avec le monde sont-elles en majorité consacrées à la promotion de cet attribut au sein de l'humanité. Les dieux ne sont pas nécessairement anthropomorphiques (c'est-à-dire de forme ou de mentalité humaine) ; de fait, le dieu d'une religion représente souvent le monstre d'une autre. Néanmoins, les personnages-joueurs révéreront vraisemblablement des dieux anthropomorphiques et non des divinités monstrueuses.

Une **Force** est une sorte de processus naturel (ou anormal) qui influence le monde. Si elle n'est pas forcément intelligente, elle est toutefois dotée de pouvoirs magiques... et les humains désireux de se plier aux préceptes et aux buts de cette force peuvent devenir ses prêtres et utiliser des sorts fondés sur ces pouvoirs magiques. Parmi les forces permettant un tel culte on compte : l'Entropie, la Nature, le Cycle Vie-Mort-Renaissance, et la Magie. Les druides tendent à devenir les prêtres de forces de la Nature et non ceux de Dieux de la Nature spécifiques. (Naturellement, cette généralisation comporte des exceptions.)

Une **Philosophie** est une idée, ou un ensemble d'idées, d'une puissance telle qu'elle attire une foi et une énergie magique sur elle et ce, à la façon d'une force. En général, les philosophies sont l'œuvre de l'homme ou d'autres races douées de sensation, se propagent en imprégnant les cultures, et atteignent une reconnaissance et une croyance si répandues qu'elles en deviennent très semblables à une force. Lorsque tout un chacun a cessé de croire en une philosophie, elle ne peut plus générer aucune puissance magique ni entretenir aucun prêtre ; le devoir des prêtres consiste donc à incarner les attributs de leur philosophie et à les enseigner afin d'empêcher que cette dernière ne meure. Exemples de philosophies : l'Union avec la Nature, la Paix, la Divinité de l'Espèce Humaine, le Caractère Sacré de la Vie, le Nihilisme, et ainsi de suite.

Dans AD&D, le Dieu, la Force et la Philosophie sont traités d'égale façon par les mécanismes de jeu. Tout trois procurent des sorts et des pouvoirs à leurs prêtres. Tout trois exigent des obligations et des services de leurs prêtres et fidèles non-prêtres. Et tout trois façonnent plus ou moins le monde, s'appuyant pour cela sur leurs propres pouvoirs et sur leurs agents, les prêtres.

Ethique et obligations de la religion

Chaque religion requiert un certain code de conduite, une certaine croyance, et même certaines caractéristiques de ses fidèles et de ses prêtres. Lorsque vous élaborez une religion, vous devez préciser la nature de ces obligations et la façon dont elles doivent être remplies dans le cadre de votre campagne.

Buts et desseins

Pour commencer, quels sont les buts et les desseins poursuivis par le dieu (la force ou la philosophie) et par conséquent, ceux de la foi ?

La réponse est souvent évidente, car généralement liée à l'attribut du dieu, ou à la façon dont la force ou la



philosomajeur dans la cité de Dodone), un protecteur des fugitifs, l'amant de nombreuses femmes et déesses... Bref, il bénéficiait de nombreux attributs et caractéristiques que son clergé incarnerait et promouvrait en partie ou en entier dans le cadre d'une campagne pour AD&D.

L'alignement

Une religion exige souvent de ses prêtres qu'ils appartiennent à un alignement spécifique ou à un éventail d'alignements limité. Il convient au MD de prendre la décision adéquate en se fondant sur les attributs et la personnalité du dieu, de la force ou de la philosophie en question.

Cela dit, ne soyez pas trop restrictifs. Même si vous êtes personnellement opposé à la Guerre, le dieu de la Guerre et ses fidèles ne sont pas forcément chaotiques mauvais.

Suggestions d'alignement pour vos clergés

Voici quelques lignes directrices à considérer :

Le premier point est le plus important de tous : en général, les dieux n'obligent pas leurs prêtres à posséder un alignement identique au leur. Cet alignement ne pourra être trop éloigné non plus car il empêcherait le prêtre de servir le dieu, mais il ne doit pas nécessairement s'avérer identique.

Si la religion n'incite pas à porter des blessures aux êtres vivants, ou si elle enseigne de faire le bien à ces derniers, elle proscrira probablement les alignements mauvais du sein de son clergé. Si elle permet de faire du mal aux êtres vivants mais ne pousse pas à une cruauté gratuite, elle pourra accepter des prêtres bons, neutres ou mauvais. Si elle appelle à faire preuve de cruauté, elle interdira probablement les alignements bons à ses prêtres.

Si la religion ordonne de penser de façon méthodique, d'observer les lois à la lettre, et d'accepter ses choix sans jamais les remettre en question, elle tend vers un comportement loyal. (Bien sûr, toutes les religions imposent des rites et des dévotions à leurs prêtres, mais c'est différent et ne requiert aucun alignement particulier.) Si la religion contraint à une attitude plus émancipée et plus spontanée, réalisée au mépris des conventions et restrictions sociales, et ainsi de suite, elle tend plutôt vers un comportement chaotique. Si elle ne fait l'éloge d'aucun de ces deux types de conduite de façon expresse, elle peut vraisemblablement admettre des alignements loyaux, neutres ou chaotiques.

Voici quelques exemples :

Le dieu de l'Amour : Habituellement, ce genre de religion n'incite pas à porter des blessures aux êtres vivants et enseigne les bienfaits de l'amour. Elle recommande souvent une attitude émancipée et spontanée sans trop insister sur ce fait. Par conséquent, elle exigera sûrement de ses prêtres qu'ils soient bons tout en les laissant choisir entre un alignement loyal, neutre ou chaotique, mais la tendance générale sera chaotique. Par contre, si le dieu est une divinité des relations passionnées et de l'amour égoïste, s'il se soucie peu de savoir qui sera meurtri, et s'il pousse à se venger de ses rivaux en amour et de ses anciens amant(e)s, sa religion pourrait très bien comprendre des prêtres neutres et mauvais et donc offrir tous les choix d'alignement possibles.

Le dieu de la Guerre : Cette religion permet généralement de faire du mal aux êtres vivants sans appeler à une cruauté gratuite. En outre, la guerre englobe toute la gamme des diverses techniques, à commencer par une stratégie minutieusement mise en place pour finir par un chaos sauvage et sanguinaire sur les champs de batailles. Par conséquent, la religion n'impose probablement aucune restriction quant aux alignements de ses prêtres. Cela dit, un dieu spécifique pourra se consacrer à un aspect unique de la guerre. Par exemple, un dieu préconisant la destruction sanglante de tout ennemi et permettant le sacrifice des prisonniers et des innocents disposera probablement d'un clergé mauvais. Un dieu incarnant la divinité de l'organisation militaire aura vraisemblablement un clergé loyal ou encore loyal et neutre.

L'alignement des fidèles

Nombre de religions définissent certains actes et types de comportement comme étant mauvais et ordonnent à leurs fidèles de ne pas les adopter. D'autres, plus rares, dressent des définitions identiques mais commandent à leurs adorateurs de les observer. Rares sont les religions imposant spécifiquement à leurs adeptes de posséder un alignement loyal ou chaotique.

Par conséquent, la plupart des religions exigent de leur adorateurs (non-prêtres) que leur alignement soit différent de celui du Mal. Quelques autres, beaucoup plus rares, les obligent au contraire à être mauvais (qu'ils soient loyaux mauvais, neutres mauvais ou chaotiques mauvais importe peu).

Caractéristiques

La majorité des clergés requièrent de leurs prêtres des scores de caractéristiques minimum.

La caractéristique pré-requise des prêtres est la Sagesse. Pour être prêtre d'un ordre quelconque, le personnage doit posséder un score de Sagesse minimum de 9. Certains clergés réclameront un score de Sagesse plus élevé, mais celui-ci dépasse rarement 13.

En général, si la Sagesse du prêtre est égale à 16 ou plus, il bénéficie d'un bonus de 10 % sur les points d'expérience obtenus.

Un grand nombre de clergés prescrivent un second pré-requis. Par exemple, les prêtres d'un dieu de la Guerre pourront se voir contraints à un certain score de Force tandis que ceux d'un dieu de la Magie pourraient se voir con-

traints à un certain score d'Intelligence. Le plus souvent, le second pré-requis doit avoir un score minimum de 12 ; il n'est pas excessif de porter ce minimum à 15.

Dans de tels cas, le MD pourra décider de doter le personnage d'un bonus de 5 % sur les points d'expérience obtenus si celui-ci possède un score de 16 en Sagesse ou dans l'autre pré-requis, et un bonus de 10 % s'il a 16 dans les deux pré-requis.

Au chapitre suivant, vous trouverez de nombreux exemples de clergés de ce genre et des recommandations quant aux scores de caractéristique minimums à leur appliquer.

Races autorisées

Le MD pourra souhaiter confiner certains clergés à certaines races.

Cette décision repose presque toujours sur l'histoire de son monde de campagne. Du point de vue du jeu, il n'existe aucune raison pour qu'une race ne puisse disposer de prêtres consacrés à un dieu, une force ou une philosophie. Du point de vue d'une campagne, cependant, il existe souvent des raisons qui empêchent une race particulière d'appartenir à un clergé spécifique.

Par exemple, si les petites-gens d'un monde de campagne donné sont pacifistes, ils seront exclus du clergé voué au dieu de la guerre. Si les nains incarnent des êtres pragmatiques et prosaïques, arrangeant tous leurs mariages et ne se livrant jamais aux élans du cœur, ils n'auront pas accès au clergé du dieu de l'amour.

Dans le chapitre suivant, nous présentons de nombreux exemples de clergés consacrés à des mythologies spécifiques. Chacun d'eux comporte une recommandation sur les races autorisées. Ces recommandations reposent sur la façon dont ces races sont généralement perçues par la population, aussi le MD est-il libre de les modifier en fonction de sa propre campagne.

Joueurs, attention : si le *Manuel Complet du Prêtre* dit telle chose sur les races autorisées et si le MD en dit une autre, le MD a toujours raison.

Progression en sorts et en expérience des prêtres

Il serait tout à fait possible de dresser un Tableau des Niveaux d'Expérience et un Tableau de Progression en Sorts pour chaque clergé de mythologie spécifique, mais ce travail se révélerait démentiel ; vous n'avez aucune raison de vous compliquer la tâche de cette façon pour votre campagne.

Tous les clergés présentés au chapitre suivant utilisent les progressions en expérience et en sorts des prêtres figurant en page 36 du *Manuel des Joueurs*. Si, lorsqu'il crée un nouveau clergé, votre MD décide que celui-ci est à l'évidence moins puissant que le clerc ou les clergés décrits dans ce supplément, il pourra choisir d'appliquer la progression en expérience des druides, celle-ci permettant une acquisition plus rapide des niveaux d'expérience.

Sexes autorisés

Dans les mondes de AD&D, les clergés devraient, pour la plupart, accepter prêtres et prêtresses. Cependant, les mondes fantastiques, tout comme le monde réel, voient parfois certains de leurs clergés exiger que leurs prêtres appartiennent à un seul et même sexe. Si un clergé donné impose une telle restriction, le MD en prendra note et en informera les joueurs.

Compétences diverses et martiales

Certains clergés requerront de leur prêtres qu'ils aient des aptitudes particulières (compétences diverses) et sachent manier des armes précises (compétences martiales). Par exemple, un prêtre du dieu de l'Agriculture devra connaître la compétence Agriculture et un prêtre du dieu du Feu devra connaître Allumage du Feu.

Tous les clergés devraient imposer une compétence diverse à leurs prêtres et prêtresses ; c'est un signe de leur dévotion. Il leur est permis, mais non recommandé, d'en prescrire plusieurs.

Si un clergé peut exiger la pratique d'une ou plusieurs compétences martiales de ses prêtres et prêtresses, nous ne vous recommandons pas de faire de même avec la majorité des clergés. De toute façon, nombre des religions offrent à leurs prêtres un choix d'armes si limité qu'il se révèle inutile de les rendre obligatoires. Une exception intervient lorsqu'un dieu est connu pour utiliser une arme spécifique ; par exemple, il est tout à fait raisonnable d'imposer une compétence martiale en marteau de guerre aux prêtres du dieu Thor, dont l'arme et le symbole principaux sont le marteau.

Les devoirs du prêtre

Nous en venons maintenant à un sujet qui ajoute beaucoup de piment aux clergés et aux mondes de campagne.

Tous les clergés ont certains devoirs à accomplir, des obligations envers leur dieu et d'autres envers la communauté ou la civilisation. Le MD doit déterminer les devoirs de chaque clergé, il pourra souvent les mettre à profit pour mêler le personnage prêtre à des aventures et des situations de jeu de rôle bien particulières.

Vous trouverez ci-après des exemples de devoirs cléricaux. Le MD peut en utiliser autant ou aussi peu qu'il le désire lorsqu'il crée un nouveau clergé ; il peut également en inventer de nouveaux pour accommoder sa campagne.

Les dévotions

Il s'agit de prières et de rituels ordinaires que le prêtre pratique avec régularité. Elles pourraient comprendre la récitation de prières à certaines heures précises de la journée, lors de l'obser-



vation d'incidents spécifiques ou de phénomènes naturels, et ainsi de suite.

Le MD peut déterminer leur nature et le moment où elles sont exercées, mais la campagne ne devrait pas leur consacrer trop de temps. Il est énervant et déconcertant de devoir interrompre l'aventure de façon répétée afin de laisser les prêtres sortir leur symbole sacré, s'agenouiller face au soleil, et diriger les prières des fidèles. La majorité des joueurs se contentent de savoir qu'ils s'adonnent régulièrement à ce type d'activités.

Guider le peuple

Dans la plupart des civilisations, les prêtres sont censés guider toutes les personnes ayant besoin de conseils. (C'est l'une des raisons pour lesquelles la Sagesse constitue un pré-requis.)

En conséquence, le personnage prêtre ne devrait pas être surpris de voir des PNJ se mettre à sa recherche afin de le consulter sur des problèmes d'éthique ou de morale troublants. Il s'agit là de bonnes occasions de favoriser le jeu de rôle ; elles conduisent fréquemment à des aventures spécifiques et, lors de cas particulièrement épineux, elles peuvent devenir de véritables casse-tête que les joueurs devront résoudre sans recourir aux épées ni aux masses.

Souvent, des prêtres sont détachés auprès de dirigeants nobles bien précis pour leur servir de conseiller personnel. Evidemment, cela ne se produit que si lesdits dirigeants nobles le désirent, consentent à en accepter la pratique, ou (étant donnée la puissance politique du clergé) ne peuvent se permettre de refuser. Il s'agit là d'une façon d'établir des connections entre les nouveaux personnages-joueurs : le personnage-joueur prêtre pourrait se voir désigner comme conseiller auprès du personnage-joueur noble.

Le mariage

Dans bon nombre de cultures humaines, seul le prêtre est habilité à célébrer les mariages, aussi le MD pourra-t-il souhaiter en faire l'une des obligations des prêtres de sa campagne.

Le MD devra déterminer si les mariages nécessitent le ministère des prêtres dans sa campagne et pourra procéder à des orientations différentes en fonction des races douées de raison. Si les humains exigent la présence de prêtres pour les mariages, en est-il de même chez les nains ? (Ils préfèrent peut-être employer des avocats et des notaires.) Chez les elfes ? (Leurs mariages sont peut-être célébrés par des bardes, lesquels écrivent des chansons commémorant l'événement en guise de "certificat de mariage".) Chez les petites-gens ? (Ils penchent peut-être pour des cérémonies présidées par des baillis ou des juges.)

De même, le MD peut toujours estimer que les prêtres de certaines religions ne peuvent célébrer les mariages. Par exemple, quel rapport existe-t-il entre le dieu de la forge d'armes et le mariage ? D'un autre côté, il est tout aussi convenable de permettre aux prêtres de toutes religions de célébrer les mariages. Cela s'avère d'autant plus juste si, dans la campagne, le mariage représente une permission ou une reconnaissance de la part des "forces supérieures", et si tous les dieux, y compris ceux dont les attributs ne sont pas associés au mariage, peuvent bénir un mariage.

Les missions

Les devoirs du prêtre impliquent souvent de partir en mission si celles-ci s'avèrent importantes pour le bien-être du dieu ou du clergé en général.

L'une des missions les plus fréquentes consiste à gagner un endroit quelconque pour convertir la population locale au culte du dieu révéré par le prêtre. D'ordinaire, cela se borne à apporter une éducation religieuse et à exercer des services d'ordre social ; parfois, cela nécessite de conquérir la culture en question et de procéder à l'impitoyable élimination de tous signes de l'ancienne religion.

D'autres missions plus enthousiasmantes peuvent impliquer de récupérer des artefacts, de transporter des personnes ou des biens (tel l'argent du temple) en traversant des territoires dangereux, d'interpréter les phénomènes se déroulant dans les contrées lointaines, et de disputer une guerre sainte aux fidèles d'un autre dieu.

Il est important que le MD se souvienne que le dieu lui-même n'est pas le seul à envoyer des prêtres en mission. Pour la plupart d'entre elles, ce sont les hauts rangs du clergé qui décident des affectations, les prêtres étant censés obéir aux ordres de leurs supérieurs. Aussi est-il possible qu'un clergé soit le jouet d'une "brebis galeuse", un prêtre dont les ordres iraient à l'encontre des préceptes de sa foi ou serviraient de faire-valoir à sa seule gloire personnelle. Cela dit, cet événement devrait s'avérer rare au cours d'une campagne, sauf si cette dernière consiste principalement à découvrir et à épurer un élément corrompu de la secte.

Lire les présages

Dans certaines campagnes, les prêtres auront pour devoir de lire les présages pour le futur.

Si les prêtres d'une campagne ont cette obligation, le MD doit déterminer la façon dont ils procèdent, leurs agissements, et le type de personnes pour lequel ils se livrent à cette lecture.

Comment procèdent-ils ?

La lecture des présages requiert toujours d'accomplir une forme de rituel ou une autre, laquelle est souvent publique.

Pour obtenir des indices portant sur le futur, les prêtres peuvent sacrifier des animaux et en examiner les entrailles, lire des feuilles de thé, inhaler des vapeurs dangereuses et faire des prophéties sous leur influence. Ils peuvent écou-



ter les murmures qui résonnent dans les arbres, le gazouillement des ruisseaux, ou le chant des oiseaux puis interpréter ces sons. Ils peuvent entrer dans un état méditatif et attendre de recevoir l'inspiration des dieux. Chaque culte pourra procéder d'une manière différente, aussi le MD devrait-il choisir la méthode qui, d'après lui, donnera le plus de saveur au culte en question.

Quels sont leurs agissements ?

Ensuite, le MD doit imaginer la conduite des prêtres lorsqu'ils font des prophéties. Voici quelques possibilités :

Ils reçoivent la parole de leur dieu : En fait, les prêtres sont inspirés par leur divinité. Bien sûr, ce type de présage est généralement obscurci par une terminologie et un symbolisme imprécis, de sorte que la personne recevant l'augure peut facilement se livrer à une mauvaise interprétation des résultats.

Ils observent une interprétation rituelle : Les prêtres disposent d'un ensemble de techniques d'interprétation qu'ils suivent à la lettre. Ces techniques peuvent trouver leur fondement dans la réalité de la campagne ou non ; elles pourraient avoir été accordées par le dieu ou créées dans l'ignorance.

Ils s'appuient sur leur savoir pour analyser : En réalité, les prêtres n'effectuent aucune prédiction, se contentant de formuler des réponses fondées sur leur compréhension de la situation et de la marche du monde. S'ils prétendent ensuite obtenir leurs réponses d'une puissance supérieure, ils se comportent à l'évidence de façon malhonnête ; seule la branche corrompue d'un clergé s'adonnera à de telles pratiques. Cela dit, il est possible que ce genre de méthode se révèle très exacte, surtout si elle se préoccupe plus particulièrement de questions traitant de la guerre et de la nature humaine.

Ils disent au peuple ce qu'il veut entendre : Les prêtres se soucient principalement de réconforter les gens, leur racontant ce qu'ils ont envie d'entendre : ils gagneront la guerre, ils ont toujours raison, ils n'ont rien fait de mal, l'amour est plus fort que tout. Une nouvelle fois, les prêtres qui agissent de la sorte se montrent malhonnêtes envers leurs ouailles, mais il sera souvent difficile d'en convaincre ces dernières.

Ils agissent par intérêt : Certaines sectes ou branches de sectes particulièrement corrompues manipulent leurs réponses afin de gagner argent et puissance. Pour cela, ils utilisent généralement l'une des deux méthodes suivantes :

La première consiste à donner des réponses favorisant leurs desseins. Si les représentants d'une cité demandent : "Quand nous attaquerons nos ennemis, serons-nous les plus forts ?", les prêtres décideront quel camp ils désirent voir gagner. S'ils souhaitent la victoire des attaquants, ils répondront par l'affirmative. Alors, cette réponse encouragera les attaquants et découragera les défenseurs, faisant ainsi basculer la guerre en faveur des premiers. S'ils préfèrent voir les défenseurs l'emporter, ils répondront par la négative, provoquant une situation très précisément contraire à la précédente ; découragés, les assaillants pourraient bien ne pas porter leur attaque du tout.

La seconde consiste à accepter des pots-de-vin en échange de l'approbation du dieu des prêtres quant aux activités de certains hommes. Par exemple, un roi pourrait secrètement verser une somme fort généreuse aux prêtres, puis s'adresser publiquement à l'oracle pour lui demander : "Ne devrais-je pas exécuter le traître Untel sur-le-champ, et lui refuser le bénéfice d'un procès ?" ou "Devrais-je épouser Tellautre contre sa volonté ?" ou toute autre question de cet ordre. Evidemment, il recevra la réponse qu'il a achetée, et comme le dieu aura "fait connaître ses désirs", les citoyens ne s'opposeront vraisemblablement pas à la décision ainsi rendue.

Dans chacune de ces approches, le dieu pourra finir par se rendre compte qu'une branche de son clergé est corrompue et faire en sorte de redresser la situation, soit en intervenant en personne, soit en alertant les autres branches du clergé. D'un autre côté, un dieu particulièrement indifférent pourrait bien ne jamais rien remarquer.

Mais ont-ils raison ?

Lorsqu'il détermine leurs agissements, le MD doit également définir la fréquence de leur exactitude.

Les prêtres auront souvent raison s'ils reçoivent directement la parole de leur dieu ; ils pourront mal interpréter cette dernière, mais elle sera toujours exacte.

S'ils suivent un quelconque schéma d'interprétation rituelle, leur précision dépendra du bon vouloir du MD. Le rituel se révélera peut-être efficace, mais peut-être pas.

S'ils s'appuient sur leur savoir actuel pour analyser la situation, leur précision dépendra principalement de leurs facultés d'interprétation. Un clergé pourra jouir d'une connaissance du monde et de la nature humaine suffisante pour fournir des réponses toujours exactes à ses suppliants.

Si ses prêtres disent au peuple ce que celui-ci souhaite entendre, ils pourraient s'avérer exacts un moment, surtout si leurs prophéties portent sur une situation de guerre en développement et s'ils se renseignent sur les victoires à venir. Néanmoins, la roue du destin finira par tourner et les prédictions perdront toute fiabilité, entraînant le désenchantement de la population.

S'ils agissent par intérêt, ils pourraient connaître une belle réussite pendant quelque temps. Mais au bout du compte, le scandale éclatera, et la population apprendra la vérité... ce qui risque d'être très néfaste pour les prophètes cupides.

Pour qui agissent-ils ?

Finalement, le MD doit déterminer quelles sont les personnes à même de recevoir ces prophéties. Voici quelques possibilités typiques :


© ELMORE '88


DORMAN



Tout le monde : Toute personne posant une question recevra une réponse ou une autre.

Ceux qui en ont les moyens : Certains temples exigent le sacrifice d'animaux ou de biens pour permettre au suppliant d'obtenir une prophétie. (Il ne s'agit pas forcément d'un signe de corruption ; cela représente souvent un moyen d'assurer l'entretien du temple et la pérennité de la puissance séculière, ou mondaine, de la foi.)

Les nobles uniquement : Cette disposition autorise les seuls membres des maisons nobles à poser des questions à l'oracle.

Le MD peut également procéder à des choix plus spécifiques pour des oracles particuliers. L'oracle pourrait être réservé aux esclaves, aux aventuriers, aux personnes s'étant rendues une fois au moins en un lieu saint précis, aux adeptes d'un alignement défini, aux membres d'une race unique, etc.

La vigilance

En définitive, les prêtres doivent faire preuve de vigilance à l'égard des pouvoirs ou éléments qui menacent leur religion ou leurs fidèles.

Ces pouvoirs et éléments utilisent rarement une approche directe, telles les attaques d'armées ou de monstres. Le prêtre doit rester vigilant à l'égard d'intrusions plus subtiles. Par exemple :

L'agent provocateur : Cette personne rejoint le clergé pour des motifs inavoués, consacre beaucoup de temps à en devenir un membre respecté, voire un des dirigeants, puis convainc les adeptes de la foi de commettre des actes qui attireront des ennuis à la religion. Par exemple, lors d'une situation de conflit opposant le clergé à une autre religion, l'agent provocateur pourrait préconiser une guerre ouverte. Si un différend l'opposant aux dirigeants locaux peut être réglé par le calme et la diplomatie, l'agent provocateur recommandera de lancer des ultimatums et d'être exigent. Et, bien entendu, il informera en permanence ses vrais maîtres des faits et gestes secrets du clergé.

Corruption de certains ordres : Parfois, les prêtres tournent mal et utilisent le clergé à leur avantage. En plus des méthodes exposées ci-avant, ils peuvent défier en secret les obligations de leur clergé, voler les fonds monétaires du temple, employer leur devoir de conseiller pour influencer les autres de façon à en profiter, etc. Ce genre de corruption finit toujours par être remarquée, mais la réticence des gens à admettre qu'ils ont prêté foi à des escrocs et des voleurs pourra permettre à cette fraude de durer fort longtemps.

Les calomnies : Parfois, les membres de clergés rivaux persuaderont leurs fidèles que les autres clergés se livrent à des actes profanes et mauvais. Ce type de situation est souvent facile à générer dans les cultures où les préjugés religieux sont puissants. Par exemple, il pourrait se révéler fort aisé de persuader ses ouailles que les prêtres d'une religion décriée enlèvent les jeunes femmes (issues de la religion du diffamateur uniquement, cela va sans dire) pour les forcer à devenir les concubines de leur temple avant de les tuer. Cette accusation sera d'autant plus facile à porter que le calomniateur se sera arrangé pour faire enlever et assassiner plusieurs jeunes femmes de sa propre religion. Lors de telles situations, il est vital que les prêtres de la religion incriminée établissent la vérité. Pour cela, il ne suffira pas de faire visiter le temple aux autorités locales pour leur montrer qu'aucune concubine non consentante ne s'y trouve (et s'ils le font, un ennemi particulièrement intelligent y aura dissimulé le corps d'une des filles enlevées pour que les autorités le découvrent !). Il faudra capturer les assassins et prouver qu'ils agissaient pour le compte d'autrui... Toutes ces péripéties forment de bons éléments pour élaborer une aventure dédiée aux prêtres.

Evidemment, les prêtres dévoués ont le devoir de combattre toutes les situations de ce type lorsqu'elles se présentent. Cela dit, les plus grands prêtres héros ont la particularité de remarquer ces tendances *bien avant qu'elles ne deviennent critiques*, et d'y remédier dès le début de leur développement, les empêchant d'entraîner de sérieux bouleversements au sein du clergé.

Pour le MD, c'est là l'occasion d'offrir au PJ prêtre des possibilités d'avancement rapide dans son clergé : S'il est le premier à déceler cette tendance, et s'il est capable de pousser le mouvement à la corriger, il sera bien considéré par ses pairs. C'est également l'occasion d'établir un PNJ prêtre comme héros du clergé si, dans le passé, il a contrecarré de telles situations.

Les droits du clergé

A la discrétion du MD, les clergés pourront aussi bénéficier de droits et de pouvoirs spéciaux. Ces droits dépendent généralement de l'influence exercée par le clergé dans le décor de campagne. Un clergé mineur pourra ne profiter d'aucun de ces avantages et un clergé dominant tous les posséder.

Les procès cléricaux

Dans certaines cultures, les autorités séculières (non cléricales) ne peuvent jamais faire passer leurs prêtres en jugement et ce, quels que soit leurs crimes. Cependant, cela ne signifie pas qu'un prêtre peut commettre un crime et se moquer des lois : la plupart des ordres religieux effectuent leur propre police et poursuivent (ou punissent sans autre forme de procès) les transgressions.

Les ordres cléricaux affichent rarement ce pouvoir pour défier les autorités séculières. Quand les prêtres commettent des crimes, les clergés ont l'habitude de les punir. Ils feront exception à cette règle si le prêtre agissait à la demande du clergé, et plus particulièrement si leur dieu exige des actions con-

traires à la loi en vigueur. Dans ce cas, le prêtre n'est pas toujours châtié ; parfois, il reçoit un châtiment du style "frappe sur les doigts" pour calmer les autorités séculières.

Il appartient au MD, et non au joueur, de décider si les prêtres peuvent bénéficier d'un procès clérical.

Les couronnements

Le clergé le plus puissant d'une contrée aura probablement le droit de couronner les rois lors de leur accession au trône. Le MD doit déterminer s'il s'agit d'un honneur dont bénéficie le clergé ou d'un droit que le clergé peut utiliser pour influencer le trône.

Dans le premier cas, le prêtre supérieur reçoit le droit de célébrer la cérémonie du couronnement. Toutefois, si le prêtre devait refuser d'officier, le sacre aurait tout de même lieu. En effet, le roi peut conférer cet honneur à un autre clergé ou se voir couronner sans obtenir l'approbation du clergé.

Dans le second cas, le clergé peut empêcher une personne d'accéder au trône en refusant de la couronner. Ce droit extrêmement puissant permet au clergé d'exercer une influence considérable sur la nation.

Cela ne signifie pas pour autant que le clergé peut fomenter un coup d'état pacifique et choisir le roi en refusant de couronner un candidat donné.

Supposons qu'un clergé se livre à un tel acte et rejette le principal candidat au trône avant de laisser savoir qu'il soutiendra un autre candidat bien précis.

Le candidat dénié pourra fomenter une guerre contre le clergé. Le nouveau candidat, s'il est couronné, pourra découvrir que les autres nobles de la nation ne soutiennent aucunement sa royauté. Tout cela peut déboucher sur une guerre civile sanglante à même déchirer la nation et abattre la puissance du clergé.

En conséquence, lorsque le clergé décide d'exercer ce pouvoir, il a tendance à faire des compromis, à entreprendre des négociations secrètes avec les parties en présence, à tout préparer avec minutie afin de limiter les problèmes. Seul le plus arrogant des clergés tenterait de s'accaparer le droit de choisir le roi... ce genre de clergé risque de mener sa nation à la guerre ou au chaos.

Les autres confirmations

Il se peut que, exception faite du couronnement, les autres confirmations relèvent d'un seul clergé. Par exemple, une nation pourrait autoriser tous ses prêtres à célébrer les mariages des roturiers, mais réserver les mariages des nobles à ceux d'un dieu bien précis.

Cela doterait ce clergé d'un grand pouvoir car, en décidant ou en refusant d'un commun accord de marier certains couples, il pourrait influer sur les alliances (et non-alliances) entre familles.

Une fois de plus, tout abus de ce droit conduirait à un grand mal, mais son application scrupuleuse permettrait au clergé d'affecter la croissance et le développement de la nation.

Les dîmes

Certains clergés, les plus puissants d'une culture donnée, sont à même d'exiger des dîmes de leurs fidèles. Une dîme est une somme d'argent que le fidèle doit verser à son clergé, et prend souvent la forme d'une fraction des revenus réguliers. En théorie, elle sert à l'entretien des églises et des temples, à l'achat du ravitaillement et de l'équipement des prêtres, etc. Certains clergés emploient également cet argent pour faire pression sur le gouvernement. Quelques rares prêtres corrompus y puisent pour leur profit personnel.

Dans le cadre d'une campagne pour AD&D, seule la religion d'un État monothéiste ou la religion d'État auront le droit légal d'imposer une dîme à ses fidèles. Ces dîmes vont de 5 à 15% du revenu du personnage, mais le chiffre le plus fréquent reste 10%.

Les clergés des autres religions demanderont à leurs fidèles de verser une dîme semblable. Bien sûr, ces derniers ne paieront pas tous, aussi ces clergés recevront-ils moins d'argent que ceux à même d'imposer la dîme.

Les personnages-joueurs prêtres ne verront pas la couleur de cet argent. Il est consigné dans les registres par les comptables cléricaux, entreposé dans les trésors de l'Église, et distribué ou dépensé par les prêtres supérieurs.

L'excommunication

Le pouvoir d'excommunication dote certains clergés d'une influence considérable sur leurs fidèles. Si, par exemple, les fidèles reçoivent la promesse de jouer un rôle dans la vie céleste, et si une excommunication peut les en priver (pour y substituer une réalité horrible et effrayante), les fidèles de la foi obéiront vraisemblablement aux ordres du clergé.

Naturellement, la plupart des clergés se contentent d'excommunier les fidèles ayant défié les obligations de la religion d'une manière des plus flagrantes. Le prêtre corrompu occasionnel pourra menacer les fidèles d'excommunication s'ils ne lui obéissent pas aveuglément en toute chose.

Cela dit, ce châtiment n'est pas très efficace dans une culture qui vénère de nombreux dieux et dispose d'un clergé distinct et indépendant pour chacun d'eux. Si vous menacez un fidèle du dieu de la guerre d'excommunication, rien ne l'empêchera d'adopter le culte du dieu de la mer avec bonheur. Ce facteur maintient l'équilibre et concoure à réprimer les abus de ce pouvoir dans bien des cultures. Toutefois, les cultures monothéistes (consacrées à une divinité unique) ne bénéficient pas de ce facteur ; elles doivent se reposer sur l'honnêteté du clergé.

Le gouvernement

Certaines cultures sont des théocraties, signifiant par là qu'elles sont



gouvernées par leurs classes cléricales. Naturellement, ce type de culture est assujetti à un seul clergé ; elle pourra révérer un dieu unique ou tolérer les autres cultes tout en se dédiant essentiellement à un dieu précis.

Dans une théocratie, la nation pourra être régie par un conseil clérical issu de la religion d'État, mais le plus souvent, c'est un roi unique exerçant également la double fonction de prêtre et de dirigeant du clergé qui régnera. Cette disposition pourra s'avérer bienveillante si le pouvoir est confié à un clerc empreint de sagesse, et particulièrement pénible si le prêtre roi est avide de pouvoir ou au service d'un dieu du mal.

Nombre de "mondes perdus" (soit des nations dissimulées au reste du monde, isolées dans une vallée ou une caverne perdues ou tout autre endroit lointain) sont des théocraties gouvernées par des prêtres mauvais ; les héros aventuriers qui butent sur de telles cultures se retrouvent souvent obligés de fomenter une révolution et de détrôner les dirigeants afin de ramener la justice en ces lieux.

La religion d'État

Pour chacune de ses cultures, le MD devra décider s'il existe une religion d'État. Celle-ci est approuvée par le gouvernement et constitue la religion officielle de la nation.

Son clergé aura les droits suivants : droit à un procès clérical, droit de couronner (mais pas nécessairement celui de refuser le sacre du candidat principal), droit d'exiger la dîme. Si la culture est monothéiste, la religion d'État aura également le droit d'excommunier les offenseurs. Le MD peut doter la religion d'État des droits qui lui semblent appropriés.

Les religions d'État ne se bornent pas aux grandes nations. Toute cité indépendante ou cité-État peut posséder la sienne. Ainsi, des cités séparées par quelques kilomètres à peine pourront connaître des religions d'État différentes. Cela pourrait s'avérer la source de problèmes si elles sont toutes deux monothéistes ou appartiennent à des clergés ennemis. D'un autre côté, ces derniers pourraient entretenir des relations neutres ou amicales, évitant toute difficulté.

Cela dit, rien n'oblige une nation à adopter une religion d'État. En fait, la foi la plus puissante de la nation n'est pas forcément une religion d'État ; elle exerce tout simplement une influence considérable.

Les limitations imposées aux prêtres

Les clergés subissent également des limitations, lesquelles leur sont souvent infligées par le dieu lui-même. Des exemples de nombreux types de restrictions vous sont donnés ci-après ; notez que la plupart des clergés en connaîtront très peu et que chaque religion pourra employer des limitations différentes.

Les dieux imposent ces obligations à leurs prêtres pour quatre grandes raisons : la commémoration, la fonction, la philosophie et le sacrifice.

La commémoration : Cet acte vise à rappeler un des événements importants de la foi. La croix et le crucifix, par exemple, symbolisent la Crucifixion.

La fonction : Si l'obligation n'est pas remplie, le prêtre ne peut plus exercer sa fonction cléricale. Par exemple, un monde de campagne où la magie ne fonctionne pas si le jeteur de sorts a consommé de l'alcool verra son clergé interdire la boisson à ses prêtres.

La philosophie : Cette décision est liée à d'autres éléments de la foi. Si, par exemple, certaines créatures sont considérées comme impies, impures, ou tabou, de nombreuses obligations secondaires découleront de cette opinion. Un prêtre ne pourrait porter une armure taillée dans leur cuir ni manger leur chair. Il pourrait même se retrouver involontairement excommunié s'il venait à être enterré avec un linceul découpé dans leur peau !

Le sacrifice : Le dieu exige ce comportement afin de mettre la fougue de ses fidèles à l'épreuve. Ceux qui ne parviennent pas à faire le sacrifice demandé sont à l'évidence indignes d'être ses prêtres.

S'il le désire, le MD pourra appliquer l'obligation de son choix aux adorateurs du dieu en sus de ses prêtres. A cet effet, les restrictions concernant la contamination sont particulièrement appropriées (voir plus loin).

Les armures

Le type d'armure porté par les prêtres peut être limité. En voici quelques exemples :

Ne peut porter d'armures non métalliques

Ne peut porter d'armures métalliques

Ne peut porter d'armures magiques

Ne peut porter aucune armure

Ne peut utiliser de boucliers

Ne peut utiliser certains types de boucliers

Ne peut porter que des armures conçues par des prêtres de sa foi

Chacune de ces limitations pourra avoir cours pour l'une des quatre raisons exposées ci-dessus. Si les armures métalliques perturbent la magie cléricale, les prêtres n'en porteront pas. Si la philosophie de la religion interdit de faire du mal aux animaux, les armures de cuir pourront être prohibées. Et ainsi de suite.

Les restrictions d'armure ne servent pas seulement à refléter l'attribut ou les interdits du dieu, elles concourent à définir le rôle de combattant des prêtres de la campagne. Un prêtre pouvant porter une armure métallique complète aura plus de chance de représenter une des forces combattantes de la campagne qu'un prêtre n'ayant pas cette capacité.

Si le joueur choisit un prêtre dont le choix d'armure est limité aux moins puissantes, c'est assurément parce qu'il a envie d'en jouer le rôle et non pour



interpréter une machine de combat bénéficiant de bonnes aptitudes martiales et magiques.

Le célibat

Si notre époque moderne a tendance à confondre célibat et chasteté, nous nous en tiendrons ici au sens premier du mot "célibat" : le fait de ne pas être marié. Les prêtres dont le célibat est requis ne peuvent se marier. Le MD devra décider pour chacun de ses clergés pratiquant le célibat si ses prêtres doivent également rester chastes (voir ci-après).

Un clergé pourrait exiger d'exercer le célibat en sacrifice au dieu, ce dernier étant philosophiquement opposé au mariage ou pour toute autre raison (celles-ci étant fort nombreuses). Le clergé combattant d'un dieu de la guerre pourrait imposer le célibat à ses prêtres afin que des idées de foyer et de famille ne viennent pas les perturber en campagne.

La chasteté

Elle implique de ne pas avoir de rapports sexuels. Un prêtre peut être célibataire sans pour autant rester chaste ; il pourrait même demeurer chaste sans être célibataire, mais cette situation serait plutôt bizarre.

Les clergés exigent de rester chaste en sacrifice au dieu, ou si leurs prêtres sont censés incarner les époux du dieu (de façon symbolique ou réelle).

Dans certaines religions, la chasteté est imposée aux prêtres mais supprimée lors de certains événements ou périodes de l'année. Par exemple, les prêtres d'une divinité agraire pourraient devoir rester chastes en dehors de la saison des semences ; pendant cette dernière, la chasteté serait abrogée afin "d'encourager" la fertilité des champs par l'usage de la magie.

Les vêtements

Les prêtres sont souvent obligés de porter des tenues distinctives afin d'afficher leur statut. Cela peut leur être commandé pendant les seules heures où ils officient, ou à tout moment de la journée.

Ces exigences ne portent pas nécessairement sur la totalité de leurs habits. Un prêtre peut n'avoir à porter que le seul symbole sacré de sa foi ; sinon, il peut revêtir les effets de son choix.

Dans certaines religions, les prêtres ne peuvent porter certains types de vêtements. Historiquement, certains prêtres rois de la déesse de la terre n'étaient pas autorisés à passer des te-



mues comportant des nœuds ; s'ils se paraient de toilettes en textile, leurs ourlets devaient être usés et dénoués.

Les prêtres pourraient également être contraints à dissimuler certaines parties de leur corps sous des vêtements. Hormis les restrictions imposées par la société au nom de la pudeur, les prêtres pourraient devoir cacher d'autres parties pourtant jugées pudiques par la population.

La contamination

De nombreuses religions considèrent certains objets ou substances comme étant impies, impurs ou tabous. Leurs prêtres n'ont pas le droit de les manipuler. S'ils entrent en contact avec ces derniers par accident, ils doivent suivre des rituels de purification sacrés afin de se laver de cette souillure.

Voici quelques exemples d'objets et de substances interdits :

Les animaux (animaux précis ou familles animales tout entières)

Le sang

Les gemmes ou joyaux (types distincts)

Le fer

Les plantes (plantes particulières ou variétés de plantes toutes entières)

L'eau (issue d'étendues d'eau bien définies)

Les points de vie

Les clercs et les druides bénéficient de dés à huit faces pour leur progression en points de vie (voir le *Manuel des Joueurs*, p. 36). Le clerc combat beaucoup, et le druide mène une existence très astreignante, passant sa vie dans des régions sauvages ; ils ont donc tous deux besoin d'un grand nombre de points de vie.

S'il le souhaite, le MD peut doter un clergé de dés de vie à six (comme les rôdeurs) ou à quatre faces (comme les magiciens). Mais cette mesure n'est justifiée que si les ordres cléricaux en question ont de faibles besoins physiques.

La majorité des clergés devrait bénéficier de dés de vie à huit faces. Si le MD décide d'allouer des dés moins puissants à un clergé, il devra le dédommager en lui accordant un meilleur accès aux sorts et (plus particulièrement) de nombreux pouvoirs conférés (expliqués ci-après).

Un clergé ne devrait recevoir des dés à six faces que s'il dispose d'aptitudes au combat moyennes ou mauvaises et s'il dépend d'une divinité dont les exigences physiques sont minimes.

Par exemple, un dieu de l'aube n'est pas naturellement disposé au combat. En outre, "l'aube" n'implique aucun besoin physique particulier.

Un clergé ne devrait recevoir des dés à quatre faces que s'il dispose de mauvaises aptitudes au combat et s'il dépend d'une divinité dont l'attribut suppose une vie douce.

Par exemple, un dieu de la paix ou de l'amour pourrait disposer de prêtres aux aptitudes guerrières minimes ou inexistantes et donc dotés de dés à quatre faces. Néanmoins, il est très important de noter que tel n'est pas forcément le cas... Cela se produit uniquement quand le MD en décide ainsi. Les prêtres du dieu de la paix peuvent être pacifistes tout en sachant bien se battre... ils n'utiliseront alors leurs compétences martiales qu'en cas de légitime défense. Un dieu de l'amour connu pour utiliser une arme, tel Eros et son arc, pourrait voir ses prêtres se spécialiser dans cette arme ; ils n'auraient donc pas besoin d'être réduits à un maigre dé de vie à quatre faces.

Les objets magiques

Si les prêtres sont limités à l'emploi d'objets magiques utilisables par toutes les classes ou par les prêtres uniquement, leur religion pourrait leur imposer des restrictions plus grandes encore.

Par exemple, les prêtres d'une religion donnée pourraient devoir se servir d'objets magiques conçus par les prêtres de leur ordre exclusivement, voire ne pas utiliser d'objets magiques du tout.

La mutilation

A l'occasion, un clergé exigera de ses prêtres qu'ils se mutilent en guise de sacrifice. Cela arrive fréquemment au sein des clergés mauvais, mais cette pratique pourrait être étendue à tous les clergés sans tenir compte de leur alignement.

Par exemple, les dévots d'un dieu des prophéties aveugle pourraient être contraints de s'aveugler. (Toutefois, il serait plus adéquat qu'ils subissent une restriction vestimentaire les obligeant à porter un bandeau sur les yeux lorsqu'ils accomplissent leurs devoirs officiels.)

Lorsque ce genre de situation se produit effectivement, le clergé reçoit généralement une compensation pour sa perte : Le dieu lui accorde souvent des pouvoirs supplémentaires (décrits ci-après dans la partie intitulée "Les pouvoirs de prêtre"). Un clergé forcé de s'aveugler, par exemple, pourrait bénéficier d'un pouvoir d'analyse, d'identification, ou de prédiction additionnel.

Les armes

De nombreux clergés astreignent leurs prêtres à utiliser une catégorie d'armes unique et précise. Certains les contraignent seulement à ne pas employer une catégorie d'arme bien précise. D'autres leur interdisent l'usage de toute arme. En général, un dieu associé à un certain type d'arme exigera de ses prêtres qu'ils utilisent cette arme et un certain nombre d'armes similaires ou apparentées.

Le MD devrait appliquer au clergé une restriction d'armes fondée sur deux choix :

En premier lieu, les restrictions d'armes renforcent les attributs et la personnalité spéciaux du dieu. Le fait de limiter les prêtres du dieu de la Mort aux armes en forme de faux leur donne



évidemment une saveur particulière.

En second lieu, les restrictions d'armes, à l'instar des restrictions d'armure, concourent à définir le rôle martial des prêtres dans la campagne. Si un prêtre est confiné aux dagues et aux choux à la crème, il n'incarnera assurément pas le monstre de combat de la campagne, aussi sa magie et ses devoirs cléricaux auront-ils une importance bien plus grande pour le personnage.

Vous trouverez de nombreuses illustrations de cette question au chapitre suivant, "Exemples de clergés".

Les sphères d'influence

Vous vous en souvenez sans doute (voir *MdJ*, p.38), les sorts de prêtre se répartissent en catégories appelées *sphères d'influence*. Les sorts appartiennent tous à l'une des 16 catégories suivantes :

Générale, Animale, Astrale, Charme, Climat, Combat, Conjuration, Création, Divination, Elémentaire, Garde, Nécromantique, Protection, Soins, Solaire et Végétale.

Les prêtres peuvent lancer des sorts issus de toutes les sphères d'influence. Un clergé spécifique peut avoir un *accès majeur* à une ou plusieurs sphères et donc finir par apprendre à jeter des sorts de tous les niveaux au sein de cette sphère. Il peut également disposer d'un *accès mineur* à une ou plusieurs autres sphères et apprendre à lancer des sorts compris entre le 1er et le 3ème niveau au sein de cette sphère.

Lorsqu'il crée un nouveau clergé, le MD détermine quelles sont ses sphères d'influence.

Les clergés devraient tous avoir accès à la sphère Générale. Ensuite, le MD devrait choisir un certain nombre de sphères et leur type d'accès, s'appuyant pour cela sur les attributs du dieu servi et les compétences martiales déjà obtenues par le prêtre.

Si un clergé bénéficie d'armures efficaces et d'un bel éventail de choix en matière d'armes, le MD devrait limiter la gamme de sorts dont il dispose. Par contre, si les prêtres n'ont pas accès à un arsenal de guerre puissant, le MD pourra souhaiter leur conférer une plus grande aptitude magique, leur accordant un accès à des sphères plus nombreuses et un accès majeur à un plus grand nombre de celles-ci.

Les prêtres devraient bénéficier d'un accès majeur à toutes les sphères en rapport avec l'attribut fondamental de leur dieu, et d'un accès mineur à celles dont le lien avec le dieu est plus ténu. (Par exemple, les prêtres d'un dieu de la Guerre réputé pour être un protecteur pourraient avoir un accès mineur, voire majeur, aux sphères de Garde et de Protection.)

Voici quelques règles à suivre lorsque vous assignez des sphères d'influence à des clergés spécifiques :

Le clergé a de bonnes aptitudes au combat

Si le clergé est autorisé à utiliser les armures métalliques et un bon éventail d'armes, nous considérons qu'il a de bonnes aptitudes au combat. Il devrait donc disposer d'une magie moins puissante, comme :

Accès majeur à : Sphère "Générale" et deux autres sphères.

Accès mineur à : Deux sphères.

Le clergé a des aptitudes au combat moyennes

Si le clergé est autorisé à utiliser les armures métalliques mais est confiné à un petit éventail d'armes, ou s'il n'est pas autorisé à utiliser des armures métalliques tout en ayant accès à un bon éventail d'armes, nous considérons qu'il a des aptitudes au combat moyennes. Il devrait donc disposer d'une magie plus modérée, comme :

Accès majeur à : Sphère "Générale" et quatre autres sphères.

Accès mineur à : Quatre sphères.

Le clergé a de mauvaises aptitudes au combat

Si le clergé n'est pas autorisé à utiliser les armures métalliques (ou aucune armure) et est confiné à un petit éventail d'armes, nous considérons qu'il a de mauvaises aptitudes au combat. Il devrait donc disposer d'une magie plus puissante, comme :

Accès majeur à : Sphère "Générale" et six autres sphères.

Accès mineur à : Six sphères.

Quelques définitions

Si "un bon éventail d'armes" n'est pas très explicite, il s'avère difficile de trouver une définition plus précise ; la notion de bon éventail varie en effet avec chaque MD. En général, si le clergé a accès à cinq types d'armes différents ou plus (de notre point de vue, un arc n'est pas très différent d'une arbalète, mais une masse est différente d'une lance de fantassin), ou à un petit nombre d'armes efficaces (comme les épées) faisant des dégâts conséquents (1d8 et plus), nous dirons qu'il bénéficie d'un bon éventail d'armes disponibles.

"Un petit éventail d'armes" est tout aussi imprécis. En général, si le clergé a accès à quatre types d'armes différents ou moins, ou à un nombre d'armes plus élevé mais faisant 1d6+1 points de dégâts au maximum, nous dirons qu'il bénéficie d'un petit éventail d'armes disponibles.

Si le clergé refuse à ses prêtres d'accéder à la totalité du nombre de sphères correspondant à ce type de clergé, le MD devrait le renforcer en lui accordant des pouvoirs conférés supplémentaires. Par exemple, si le clergé est doté de bonnes aptitudes au combat mais dispose d'un accès majeur à la sphère Générale plus une autre sphère uniquement, et d'un accès mineur à deux sphères, il obtient moins d'aptitudes qu'il ne devrait ;



un pouvoir conféré mineur devrait lui être accordé en guise de compensation.

Cela dit, cet effort louable pour maintenir les compétences martiales et magiques en équilibre est considérablement contrarié par la classe de clerc initiale. Celui-ci, en effet, bénéficie d'un accès majeur à 12 sphères, d'un accès mineur à une sphère, et peut porter des armures métalliques. Bref, le clerc jouit d'une puissance supérieure à celle de tous les clergés restrictifs.

Si, dans une campagne, les joueurs risquent de ne pas vouloir incarner un prêtre de mythologie spécifique pour la simple raison que la classe de clerc initiale est plus puissante, le MD pourra souhaiter modifier le clerc dans le cadre de sa campagne. Pour plus de renseignements sur ce sujet, voir "Comment modérer vos clercs" au chapitre intitulé "Jouer son rôle".

Les pouvoirs conférés

Nombre de catégories de prêtres disposent également de pouvoirs conférés spéciaux. Le clerc de base, par exemple, peut repousser les morts-vivants. En début de carrière, le druide obtient des bonus à certains jets de sauvegarde et parle une langue spécifique supplémentaire, puis il reçoit d'autres pouvoirs conférés comme il atteint les niveaux suivants.

Le MD devrait ajouter un minimum d'un pouvoir conféré aux caractéristiques des prêtres de mythologie spécifique ; cela donne au prêtre une saveur et une personnalité plus individuelles. Le MD pourra en ajouter plusieurs si cette classe cléricale particulière s'avère plus faible que les autres.

En outre, comme pour le druide, le MD peut faire en sorte que le prêtre acquière de nouveaux pouvoirs conférés à certains niveaux d'expérience et non dès le premier.

Il existe trois niveaux de pouvoirs conférés : les grands pouvoirs, les pouvoirs modérés et les petits pouvoirs.

A l'instar de toutes les aptitudes spéciales des prêtres, les pouvoirs conférés devraient être sélectionnés en fonction des attributs du dieu révéré. S'il n'est pas inadéquat d'octroyer le pouvoir de respiration aquatique au prêtre d'un dieu des océans, tel n'est pas le cas pour le prêtre du dieu des vents du désert.

Certains pouvoirs conférés peuvent être utilisés à tout moment si les circonstances le permettent. Les clercs normaux, par exemple, peuvent tenter de repousser les morts-vivants aussi souvent qu'ils le souhaitent au cours de la journée (mais, bien sûr, cela marchera uniquement s'ils se trouvent en face desdits morts-vivants). D'autres pouvoirs conférés pourront n'être utilisés qu'un certain nombre de fois par jour. Lorsqu'il ajoute un pouvoir conféré à la liste des aptitudes du prêtre, le MD doit définir sa fréquence et ses conditions de fonctionnement.

Les grands pouvoirs

Les grands pouvoirs ont la particularité de s'avérer fort utiles lors de situations revenant fréquemment au cours de la campagne. Voici quelques exemples de grands pouvoirs applicables à divers types de prêtres :

Charme/Fascination

Ce pouvoir fonctionne de la même façon que le sort de magicien du troisième niveau *suggestion*, mais le prêtre n'a pas besoin d'éléments matériels pour le lancer.

Le MD pourra définir son fonctionnement de deux façons. Soit il peut être utilisé au combat (auquel cas il affecte une cible unique à la fois), soit il ne peut pas (auquel cas il affecte un nombre de cibles égal à deux fois le niveau d'expérience du prêtre en DV).

Dans un cas comme dans l'autre, le prêtre peut utiliser cette aptitude trois fois par jour. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle pourra choisir de rejeter la *suggestion* mais ne se rendra pas compte qu'elle a été l'objet d'une magie cléricale.

Si ce pouvoir convient tout particulièrement aux prêtres des dieux de l'amour, de la malice et de la fourberie, de la musique et de la paix, il peut également être accordé aux clergés dont la position au sein de la société s'avère influente.

Immunité

Ce pouvoir donne au prêtre un jet de sauvegarde à réussite automatique contre certains types de dégâts, d'attaques, ou contre de grandes familles de sorts.

Exemples de catégories d'immunité appropriées :

Certains types de prêtres pourraient bénéficier de jets de sauvegarde à réussite automatique contre **tous les sorts d'Evocation**. Cette aptitude est très puissante ; elle signifie que le prêtre encaissera seulement la moitié des dégâts infligés par la plupart des sorts de dégâts. (Les sorts n'autorisant pas à un jet de sauvegarde ne sont ni refrénés ni affectés par cette immunité.)

D'autres pourront bénéficier d'une réussite automatique contre **tous les sorts d'Enchantement/Charme**. Cette aptitude est d'une puissance semblable à la précédente ; elle signifie que le prêtre ne ressentira aucun des effets produits par la majorité des sorts de ce type, ni les pouvoirs tels que le regard hypnotique des vampires.

En tant que grand pouvoir, les immunités peuvent protéger contre l'une des **Écoles de magie** des magiciens, l'une des **Sphères d'influence** des prêtres ou contre **tous les poisons**. Comme nous le verrons plus loin, il existe d'autres immunités moins puissantes.

Cela dit, les immunités peuvent se retourner contre un personnage. Une immunité à **tous les sorts de prêtre Nécromantiques** implique que le personnage ne retire pas le plein avantage des sorts de Soins. Qu'il le veuille ou



non, il réussit automatiquement son jet de sauvegarde contre ces derniers et récupère donc uniquement la moitié des points de soins tirés.

L'immunité doit correspondre aux attributs du dieu vénéré. Le prêtre d'un dieu des soins pourrait être immunisé contre tous les poisons, et celui d'un dieu de l'amour l'être contre les sorts d'Enchantement/Charme.

La donnée la plus importante à mémoriser à propos de l'Immunité, c'est qu'elle n'offre jamais une protection complète. Elle donne au personnage un jet de sauvegarde à réussite automatique, rien de plus. La plupart du temps, cela signifie qu'il subira la moitié des dégâts occasionnés par l'attaque ou le sort.

Aucune limite ne vient restreindre la fréquence quotidienne à laquelle le personnage peut utiliser cette aptitude ; son immunité lui apporte une protection chaque fois qu'il essuie l'attaque adéquate.

Inspirer la peur

Ce pouvoir est similaire au sort de magicien du quatrième niveau *terreur*, mais le clerc n'a pas besoin d'utiliser des éléments matériels.

Les prêtres dotés de ce pouvoir peuvent l'utiliser deux fois par jour.

Il est particulièrement indiqué pour les prêtres dont les dieux ont des côtés sombres ou effrayants : la Mort, par exemple.

Changement de forme

Ce pouvoir est très semblable au pouvoir conféré aux druides et non au sort de magicien du neuvième niveau ; consultez la description qu'en donne le *Manuel des Joueurs*, p.40.

Il peut être utilisé trois fois par jour ; il appartient au MD de décider si le prêtre peut prendre la forme de trois animaux différents ou s'il se change en un seul et même animal trois fois par jour.

Si ce pouvoir paraît tout spécialement convenir aux prêtres des dieux de la nature, il peut en fait s'appliquer à tous les clergés... à condition que le dieu en question ait un symbole animal ou un animal totem. Si, par exemple, un dieu des cieux a l'aigle pour symbole, il sera approprié d'octroyer ce pouvoir à ses prêtres et de les laisser se transformer en aigle trois par jour.

Repousser les morts-vivants

Ce pouvoir est identique à celui des clercs. Il s'accorde parfaitement aux prêtres des dieux de la naissance, de l'aube, de la fertilité, du feu, du bien, des soins, de la lumière, de l'amour, de la magie et du soleil.

La fréquence d'utilisation quotidienne de cette aptitude n'est pas limitée.

Les pouvoirs modérés

Les pouvoirs modérés ont la particularité d'avoir quelque utilité lors de situations revenant fréquemment au cours de la campagne. Voici quelques exemples de pouvoirs modérés :

Mépris des restrictions ou obstacles

Grâce à ce pouvoir, le prêtre peut tout simplement passer outre à un quelconque aspect du monde physique qui, en temps normal, ralentit, entrave, ou empêche le passage.

Par exemple :

• Le prêtre d'un dieu de la **nature** pourrait ignorer les épaisses broussailles ; il pourrait traverser les sous-bois les plus touffus à sa vitesse de marche habituelle alors que les autres humains seraient ralentis ou même totalement immobilisés.

• Le prêtre du dieu de **l'hiver** ou du vent du nord pourrait ne pas glisser sur la glace ; il pourrait traverser les plus glissants des fleuves gelés ou des glaciers à vitesse normale et sans risquer de chuter.

• Le prêtre d'un dieu du **vent** pourrait être capable d'affronter le plus violent des vents contraires sans que sa marche n'en soit ralentie.

• Le prêtre du dieu de la **malice** pourrait être capable de gravir les murs et les flancs de colline à sa vitesse de marche habituelle et sans avoir à effectuer de jet de dés.

La fréquence d'utilisation quotidienne de cette aptitude n'est pas limitée.

Immunité

Vous avez pris connaissance des immunités dans la partie intitulée "Les grands pouvoirs". Les immunités des pouvoirs modérés ne sont pas aussi puissantes. Une immunité unique octroie aux prêtres un jet de sauvegarde à réussite automatique contre :

• Une petite catégorie de **sorts** (par exemple, tous les sorts de feu de l'École d'Evocation) ;

• Une petite catégorie de **pouvoirs spéciaux** (tous les types de paralysie, sorts d'immobilisation et paralysie des goules inclus ; ou toutes les absorptions d'énergie ; ou tous les pouvoirs des souffles de dragon) ;

• Une petite catégorie de **poisons** (tous les venins de serpent, par exemple).

Là encore, chaque sorte d'immunité convient à un type de prêtre différent. Les prêtres du dieu du Feu pourraient être immunisés contre les sorts de Feu. Les prêtres du dieu de la Terre, dont le symbole représente souvent un serpent, pourraient être immunisés contre tous les venins de serpent.

Et puis, une nouvelle fois, l'immunité n'offre pas une protection totale ; elle donne seulement un jet de sauvegarde à réussite automatique au personnage.



Provoquer une rage de berserker

Ce pouvoir permet au prêtre d'inspirer un état semblable à une rage de berserker à un guerrier (toute personne appartenant à la classe de combattant). Ce dernier doit être désireux de recevoir cette bénédiction guerrière.

Le prêtre a besoin d'un round pour inciter un combattant à entrer dans une rage de berserker ; celle-ci dure six tours. Un prêtre peut utiliser ce pouvoir sur autant de combattants qu'il le souhaite dans la journée, à raison d'un à la fois. Un combattant peut être incité à une rage de berserker une fois par jour uniquement ; même si un autre prêtre essaie, il ne pourra inciter un guerrier à entrer dans une seconde rage au cours de la même journée.

Cette rage est différente de l'aptitude des vrais berserkers (voir la description des berserkers dans le *Manuel Complet du Guerrier*). Néanmoins, elle donne effectivement un bonus de +2 au toucher et aux dégâts au guerrier et ce, pendant la durée toute entière de la rage. Lorsqu'il est enragé, le combattant ne peut fuir le combat ; il ne peut quitter le champ de bataille que si aucun ennemi ne l'affronte. Une fois sorti dudit champ de bataille, il peut choisir d'émerger de sa rage ou de l'entretenir ; un combattant sera susceptible de l'entretenir s'il sent un autre combat se profiler à l'horizon. Lorsqu'il émerge de sa rage, il ne subit aucun dégât supplémentaire ni effet néfaste.

Ce pouvoir convient plus particulièrement aux prêtres du dieu de la guerre.

Langue et communication

Le prêtre doté de ce pouvoir acquiert une langue additionnelle par niveau d'expérience obtenu. Ce pouvoir est souvent décerné après que le prêtre a atteint un certain niveau d'expérience ; le druide, par exemple, le reçoit au 3ème niveau.

Si vous utilisez les règles régissant les compétences diverses, le prêtre obtient une unité de compétence supplémentaire à chaque niveau et doit l'utiliser pour parler une nouvelle langue.

Le MD devrait restreindre les types de langue que ce pouvoir permet d'apprendre. Les prêtres des dieux de la nature sont limités à l'apprentissage des langages des créatures des bois. Les prêtres des dieux de la terre sont limités à l'apprentissage des langages des serpents et des reptiles. Les prêtres des dieux du ciel sont limités à l'apprentissage des langages des oiseaux et des autres créatures aériennes. Les prêtres des dieux des mers sont limités à l'apprentissage des langages des créatures habitant la mer.

Le nombre de langages appris grâce à ce pouvoir peut également être limité. Il est pratique d'établir cette limite à un palier variant entre six et dix langues acquises de la sorte.

Si vous utilisez les règles optionnelles portant sur les compétences martiales et diverses dans votre campagne, les prêtres pourraient recevoir des unités de compétence confinées à certaines catégories de langues, de compétences martiales et de compétences diverses en rapport avec leur foi au lieu de se contenter des seules langues.

Exemple : Le prêtre d'un dieu de la guerre donné pourrait, au troisième niveau, commencer à obtenir une unité de compétence martiale supplémentaire à chaque niveau d'expérience et ce, à concurrence du 12ème.

Soigner en imposant les mains

Ce pouvoir est identique à celui des paladins ; une fois par jour, le prêtre peut redonner 2 points de vie par niveau d'expérience à une autre personne ou à lui-même.

Cela lui procure une petite faculté de soins supplémentaire et convient très bien aux prêtres du dieu des soins. Ce pouvoir est également adapté aux prêtres qui n'ont pas accès aux sorts de soins mais devraient néanmoins disposer d'une petite aptitude à soigner.

Il existe une version réversible de ce pouvoir, grâce à laquelle le prêtre impose les mains pour infliger 2 points de dégâts par niveau d'expérience, ou 1 point par niveau si la victime réussit son jet de sauvegarde. Cette variante convient aux prêtres du dieu des maladies. Un prêtre ne peut pratiquer une imposition des mains qui soit aussi bien curative que nocive, il doit préciser la nature de son pouvoir dès le début.

Prophétie

Grâce à cette faculté, le prêtre peut parfois avoir des visions du futur. Un prêtre doté du pouvoir de prophétie peut l'utiliser de deux façons différentes.

En premier lieu, il peut sombrer dans une transe méditative et tenter de recevoir des visions du futur. Cette transe dure dix tours : si le prêtre est interrompu (frappé par une arme, appelé par le cri d'une personne se trouvant à moins de deux mètres de lui, ou renversé) avant l'écoulement complet des dix tours, sa transe cesse prématurément et il n'obtient aucune vision.

En second lieu, les visions peuvent simplement assaillir le prêtre, à la discrétion du MD. Lorsque le prêtre est pris par ce type de vision, il devient incapable de percevoir le monde réel pendant un round de combat ; il ne voit, n'entend et ne ressent rien d'autre que sa vision.

Le prêtre ne reçoit pas de vision du futur si le MD n'en a pas à lui proposer. Par conséquent, le prêtre qui sombre délibérément dans une transe réceptive n'obtient absolument aucune vision si le MD ne le souhaite pas. Ce pouvoir constitue donc une faculté de perception du futur ne donnant qu'un avantage partiel au prêtre. En fait, c'est surtout un outil destiné au MD et servant à donner des indices au prêtre, ceux-ci guidant l'aventure sans pour autant doter le personnage d'un atout écrasant dans le cadre de la campagne.

Les visions entrevues par le prêtre

devraient être courtes et sujettes à mauvaise interprétation. Elles peuvent se révéler hautement symboliques ; s'il voit un rat combattre un serpent à mort, les animaux pourront représenter deux armées puissantes dont l'étendard dépeint ces créatures ou encore deux personnages dont les traits rappellent ceux de ces bêtes.

En outre, le MD doit déterminer si, dans le cadre de sa campagne, les visions de nature prophétique sont immuables ou non. Si elles s'avèrent modifiables, le prêtre verra parfois des événements pouvant être évités. Elles lui apprennent dans quelle direction soufflent les vents du destin, mais il sait qu'avec un peu d'effort, ce futur peut être changé. Si ses visions sont immuables, il ne pourra rien faire pour les altérer ; cela dit, il reste la possibilité que ces visions soient trompeuses et ne représentent pas exactement ce qu'il y perçoit. (Par exemple, s'il voit son meilleur ami trouver la mort en tombant du haut d'une falaise, il pourra en fait assister à la mort du jumeau ou du doppleganger de son ami.)

Ce pouvoir est particulièrement difficile à utiliser dans les limites de la campagne. N'oubliez jamais qu'il s'agit d'un outil réservé au MD : sa fonction consiste à donner un léger avantage au personnage et à orienter l'histoire ; il ne s'agit pas d'une arme que le personnage prêtre peut utiliser contre le MD ou l'aventure. Le personnage prêtre ne peut entrer en transe, n'obtenir aucune vision, se replonger dans une transe immédiate et espérer recevoir une vision à ce moment-là. De même que, dans la campagne, les visions sont accordées selon le bon plaisir du dieu, elles sont, dans le jeu, allouées selon le bon vouloir du MD.

Ce pouvoir est plus particulièrement adapté aux prêtres du dieu des prophéties. Toutefois, il convient aux prêtres de tout dieu. Dans la mythologie grecque, par exemple, il existait des temples prophétiques fort réputés consacrés aux divinités Zeus (dieu du ciel, de la foudre, des chênes, et de la sagesse), Apollon (dieu de la lumière, du soleil, et de la musique) et Gaïa (l'ancienne déesse de la terre).

La fréquence d'utilisation quotidienne de cette aptitude n'est pas limitée. Un personnage peut tenter d'entrer en transe plusieurs fois par jour, mais cela se révèle souvent infructueux et agaçant. Néanmoins, le MD peut lui insuffler autant de visions quotidiennes qu'il le souhaite. Il est préférable de limiter le nombre de visions reçues afin d'éviter que les prophéties ne prennent trop d'importance dans la campagne. Pour cela, le MD pourra utiliser l'une des deux méthodes décrites et restreindre la fréquence des visions à une ou deux fois par mois.

Les petits pouvoirs

Les petits pouvoirs ont la particularité d'avoir quelque utilité lors de situations revenant de temps en temps au cours de la campagne, ou une grande utilité lors de situations se produisant rarement. Voici quelques exemples de petits pouvoirs :

Analyse, détection, identification

Grâce à ce pouvoir, le prêtre peut identifier une catégorie de personnes, d'endroits ou de choses. Il doit se trouver à moins de 3 mètres du sujet pour pouvoir l'identifier de façon correcte ; il n'a pas besoin de le voir, aussi l'objet peut-il être dissimulé. Dans certains cas, il pourrait même avoir été enterré.

Si le MD le désire, le prêtre pourra également analyser l'objet et ainsi obtenir plus de détails à son propos. Comme nous le verrons ci-après, le type d'information recueilli grâce à cette analyse varie d'objet en objet.

Voici quelques exemples :

• Un prêtre du dieu des **soins** pourrait identifier et analyser les blessures et les maladies. Il pourrait examiner une lésion et savoir non seulement où la douleur se propage mais aussi si elle est infectée ou empoisonnée, quand elle a été infligée, etc. Il pourrait regarder un malade et déterminer quel mal le ronge, à quel stade d'évolution la maladie se trouve, et quelles sont les chances de guérison du patient.

• Un prêtre du dieu du **bien** pourrait se livrer à une *détection du mal* comme s'il utilisait le sort de prêtre du premier niveau ; une analyse lui permettrait d'apprendre si le mal est de nature loyale, neutre ou chaotique.

• Un prêtre du dieu de **l'orfèvrerie** pourrait exercer une *détection de l'or*. Grâce à celle-ci, il pourrait reconnaître de l'or traité et dissimulé tout comme de l'or non extrait et donc situé sous terre.

Certains de ces pouvoirs d'identification et d'analyse se montrent fort utiles, surtout ceux qui reproduisent les sorts *détection du bien*, *détection du mal* et *détection de la magie*. Ils peuvent servir trois fois par jour uniquement. Les autres pouvoirs auront une fréquence d'utilisation quotidienne illimitée. Ces pouvoirs ne sont pas automatiques ; le prêtre doit se concentrer pendant un round complet pour pouvoir utiliser le sien.

Immunité

En tant que petit pouvoir, une immunité peut agir de l'une des deux façons suivantes :

Une immunité conférée peut octroyer au prêtre un jet de sauvegarde à réussite automatique contre un type de poison ou de sort magique particulier. Par exemple, le prêtre pourrait bénéficier d'un jet de sauvegarde à réussite automatique contre le venin de cobra ou contre le sort *boule de feu*.

Sinon, ce genre d'immunité pourrait doter le prêtre d'un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre une petite catégorie de sort, de pouvoirs spéciaux ou de poisons. Ces catégories sont les mêmes que celles dans lesquelles les pouvoirs modérés sont répartis, la différence étant que les immunités des petits pouvoirs donnent un bonus de +2



aux jets de sauvegarde contre les attaques citées au lieu d'un jet de sauvegarde à réussite automatique.

Par conséquent, une immunité de petit pouvoir pourrait gratifier le prêtre d'un jet de sauvegarde à réussite automatique contre le sort *charme* ; une autre pourrait lui offrir une réussite automatique contre la paralysie engendrée par le contact des goules ; une autre encore pourrait lui accorder un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre tous les sorts d'enchantement ; une autre enfin pourrait lui attribuer un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre un sort ou un pouvoir de paralysie quelconque.

Langue et communication

Ce petit pouvoir donne au prêtre une langue additionnelle adéquate à son clergé. Si vous utilisez la règle des compétences diverses dans votre campagne, ce pouvoir consiste en une unité de compétence diverse supplémentaire devant être utilisée pour acquérir une langue additionnelle précise.

Parole apaisante

Grâce à ce pouvoir, le prêtre peut abolir les effets du sort *terreur* ou influencer l'attitude d'une foule ou d'une cohue hostiles.

Le prêtre peut l'utiliser trois fois par jour. Une simple utilisation peut : dissiper l'emprise d'un sort de *terreur* sur une victime, éliminer la rage de berserker d'un guerrier, ou calmer un certain nombre de personnages ou de monstres (égal à 2 fois le niveau d'expérience du prêtre sous forme de Dés de Vie; aussi un prêtre du 8ème niveau pourra-t-il calmer une foule agressive possédant 16 DV, par exemple) de façon momentanée.

Ce pouvoir sert essentiellement à attirer l'attention d'un groupe de personnes menaçant et permet au prêtre de lui parler. Une parole apaisante combinée au respect dont bénéficient les prêtres auprès de nombreuses cultures et à leurs facultés oratoires suffisent souvent à pacifier une foule hostile.

Comme nous l'avons suggéré ci-dessus, ce pouvoir est plus particulièrement adapté aux prêtres des dieux des soins, de l'amour, de la musique, de la paix et de la sagesse.

Si le MD limite davantage encore ce pouvoir, celui-ci peut alors convenir à d'autres classes cléricales. Par exemple, si la parole apaisante fonctionne sur les animaux uniquement, il devient approprié aux prêtres des dieux de la terre, de la fertilité, de la chasse et de la protection des animaux. S'il ne prend effet que sur les nains, il devient adéquat pour les prêtres du dieu de la race naine.

Les autres pouvoirs

Les sorts peuvent presque tous être convertis en pouvoir conféré.

Quels sorts utiliser ?

Les pouvoirs conférés ne peuvent émaner de tous les sorts décrits dans nos divers ouvrages. Certaines Écoles de magie et certaines Sphères de prêtres ne peuvent donner lieu à des pouvoirs conférés. Normalement, lorsqu'un sort relève de deux Écoles ou deux Sphères dont l'une s'avère convertible et l'autre non transformable, le sort peut tout de même devenir un pouvoir conféré ; quelques exceptions figurent ci-après.

Les pouvoirs conférés des prêtres peuvent provenir de sorts de magiciens issus des Écoles suivantes : Abjuration, Altération, Charme, Divination Majeure, Invocation, Divination Mineure et Nécromancie. Ils peuvent également dériver des Sphères : Générale, Animale, Charme, Création, Divination, Garde, Soins, Végétale, Protection, Solaire et Climat.

Les pouvoirs conférés des prêtres ne peuvent en aucun cas provenir de sorts de magiciens issus des Écoles suivantes : Conjuration, Convocation ou Conjuration/Convocation ; Enchantement (les sorts d'Enchantement/Charme sont permis, mais pas ceux relevant d'Enchantement et d'une autre École ; *abri sûr de Léomund*, par exemple, provient des écoles d'Enchantement et d'Altération et n'est donc pas autorisé) ; Illusion ou Illusion/Fantasme ; Evocation (si un sort peut appartenir à l'École d'Evocation, il ne peut être retenu comme pouvoir conféré et ce, même s'il est utilisable par le biais d'autres Écoles ; *minuscules météores de Melf*, par exemple, est utilisable par le biais des Écoles d'Evocation et d'Altération et ne peut donc faire fonction de pouvoir conféré).

Ils ne peuvent pas davantage provenir des Sphères de prêtre : Astrale, Combat (même si le sort dépend de Combat et d'une autre Sphère ; *gourdin magique*, par exemple, relève des Sphères de Combat et Végétale et ne peut donc servir de pouvoir conféré), Elémentaire, Nécromantique ou Convocation.

Notez que les sorts de prêtres sont désignés dans le cadre des Écoles de magie *et* des Sphères d'influence tout à la fois (*amitié avec les animaux*, par exemple, est montré comme provenant de l'École Enchantement/Charme et de la Sphère Animale). Lorsque vous transformez les sorts de prêtres en pouvoirs conférés, ignorez l'École de magie et portez votre attention sur la Sphère d'influence uniquement.

Niveaux maximums

Les pouvoirs conférés ne peuvent être dérivés de sorts de magicien des niveaux cinq et plus, ni des sorts de prêtre de niveau quatre ou plus.

Restrictions d'utilisation

Le MD doit déterminer les limitations dont un pouvoir conféré doit faire l'objet. (Rien n'oblige le prêtre à user de son pouvoir en permanence, jour après jour.)

S'il s'agit d'un pouvoir dont l'utilité se révèle grande dans un nombre de

situations (par exemple, une faculté de soins), il devrait pouvoir servir une, deux, ou trois fois par jour. Plus il s'avère utile, et moins le prêtre devrait pouvoir l'employer ; de fait, un pouvoir de soins pourrait servir une fois par jour et une faculté de détection, trois fois.

Le MD peut également décider que le pouvoir mettra un certain temps avant de prendre effet ; les pouvoirs spéciaux devraient prendre un minimum d'un round pour entrer en action ; d'une façon plus générale, ils devraient prendre un tour complet.

Grand, modéré, ou petit

Une fois qu'il sait de quel sort le pouvoir est dérivé, sa fréquence et sa difficulté d'utilisation, le MD peut déterminer s'il s'agit d'un pouvoir grand, modéré ou petit.

Les grands pouvoirs ont souvent la faculté de grandement influencer la tournure d'un combat ou d'une aventure. Les exemples de grands pouvoirs donnés ci-avant (charmes, immunités majeures, la capacité d'inspirer la peur, de changer de forme ou de repousser les morts-vivants) peuvent tous produire des effets aussi spectaculaires que puissants sur l'aventure en cours.

Les pouvoirs modérés ont souvent la faculté de conférer un avantage au prêtre, ou parfois de grandement influencer la tournure d'un combat ou d'une aventure. Les exemples de pouvoirs modérés donnés ci-dessus (mépris des obstacles, immunités moyennes, provoquer une rage de berserker, capacités linguistiques accrues, soigner en imposant les mains, et prophétie) présentent tous ce profil.

Les petits pouvoirs ont parfois la faculté de conférer un avantage au prêtre et correspondent bien à sa personnalité et à celle de son dieu. Les exemples de petits pouvoirs donnés ci-dessus (détection et analyse, immunités mineures, amélioration mineure des facultés linguistiques, parole apaisante) répondent tous à cette définition.

Lorsqu'il crée un nouveau pouvoir conféré, le MD doit donc déterminer auquel de ces trois ensembles de critères ledit pouvoir correspond, et s'il est grand, modéré ou petit.

Quoi qu'il en soit, cette définition ne vise qu'à émettre des suggestions sur la puissance à accorder à un pouvoir conféré. Elle aide le MD au moment d'assigner un pouvoir aux prêtres de mythologies spécifiques. Admettons, par exemple, qu'il ait décrit un clergé. Il décide que ce dernier est presque assez puissant et qu'un petit bonus (un petit pouvoir) suffira à le parfaire. Il peut donc choisir un des petits pouvoirs de sa liste et ignorer les pouvoirs modérés et grands, lesquels doteraient le clergé d'une trop grande puissance.

Les suivants et croyants

A un certain niveau, les prêtres bénéficient de suivants et de croyants. Il s'agit d'hommes et de femmes partageant la même foi et entrant au service des prêtres.

Pour recevoir leurs suivants et leurs croyants, les prêtres doivent atteindre un niveau d'expérience précis (8ème ou plus, le 9ème niveau s'avérant le plus fréquent). Peu après avoir obtenu ce niveau ou lors du prochain niveau, les prêtres doivent accomplir les devoirs d'un chef d'église en faisant bâtir une église ou un temple (selon leur religion) et en desservant une zone géographique spécifique. Alors leurs suivants commencent à affluer, et arrivent tous à destination au bout de quelques semaines.

Qui sont-ils ?

Suivants et croyants sont des personnages non-joueurs censés aider le prêtre à promouvoir sa foi. En ce qui concerne leur niveau, leur classe de personnage et leurs devoirs, cela varie de religion en religion.

Il appartient au MD de déterminer leur classe de personnage (en s'appuyant sur les besoins et la position des personnages-joueurs prêtres, et sur les croyances qu'ils prônent).

Supposons, par exemple, que le prêtre serve le dieu de la Force. Les suivants seront probablement tous des combattants et des prêtres du même dieu.

Si le prêtre sert le dieu de la Malice, ses suivants seront vraisemblablement des roublards et des prêtres du même dieu. Ils pourront également comprendre des combattants et des magiciens : des hommes et des femmes dont l'admiration se porte surtout sur les attributs martiaux et magiques du dieu.

Si le prêtre sert le dieu de l'Agriculture, ses suivants pourront s'avérer être des hommes et des femmes normaux, ne relevant d'aucune classe en particulier, et comportant quelques prêtres du même dieu en leur sein.

Il se peut que le personnage-joueur prêtre tente de créer un ordre spécialisé au cœur d'une religion plus généralisée. Un prêtre du dieu du Grand Tout pourra souhaiter fonder un ordre militant. Bien que le culte du dieu embrasse tous les sujets et attributs possibles, ce prêtre se dévoue à l'aspect guerrier de sa divinité. Par conséquent, ayant reçu la permission de ses aînés (et donc celle du MD), ce prêtre verra tous ses suivants incarner des combattants et quelques prêtres dont la mission consistera à faire la guerre à l'ennemi pour apporter la révélation aux vaincus.

Ce type de pensée est à encourager chez les personnages-joueurs. Un joueur désireux de créer un ordre religieux spécifique pense d'une façon propre à son personnage et s'intègre mieux à la campagne que s'il se contentait de chercher à acquérir plus de sorts et d'objets magiques.

Quelle est leur identité et comment savent-ils qu'ils doivent venir ?

La réponse à ces questions varie d'une religion à l'autre. Le MD dispose de trois approches différentes :



(1) Les suivants habitent la région et sont déjà fidèles au dieu du prêtre. Lorsqu'ils apprennent qu'un nouveau prêtre de ce dieu va s'installer dans la contrée, ils partent le trouver pour lui offrir leurs services.

(2) Les suivants appartiennent déjà à une autre église ou un autre temple de cette religion. Lorsque le PJ annonce son intention d'ériger son propre temple, ses supérieurs religieux lui envoient servants et croyants pour lui prêter main forte.

(3) Le dieu inspire subtilement les habitants des terres proches et lointaines, les incitant à gagner le nouveau temple et à offrir leurs services au prêtre.

Combien sont-ils, quelle est leur puissance ?

En règle générale, le prêtre devrait recevoir des suivants dont les niveaux d'expérience forment un total allant de 10 à 100, la moyenne étant 30. Le MD devrait décider lui-même de leur niveau et non laisser le personnage-joueur lancer un dé.

Ces suivants peuvent avoir le même niveau ou bénéficier de niveaux d'expérience distincts. Les personnages de niveau 0 (les hommes et les femmes normaux) comptent pour des personnages d'un demi-niveau. Nul suivant ne peut disposer d'un niveau inférieur de moins de trois niveaux à celui du prêtre (ainsi, un prêtre du 8ème niveau ne peut avoir de suivants dont le niveau est supérieur au 5ème).

Voici quelques exemples des combinaisons de suivants dont les différents types de prêtres peuvent bénéficier. Nous supposons ici que chacun de ces groupes dispose de 30 niveaux d'expérience en tout.

Le prêtre dirigeant d'un ordre militant pourrait disposer de 24 guerriers du premier niveau, d'un guerrier du deuxième niveau et de deux prêtres du deuxième niveau.

Le prêtre dirigeant se vouant à l'homme du commun pourrait disposer de 56 hommes et femmes normaux et de deux prêtres du premier niveau.

Le prêtre dirigeant qui dépendrait d'une hiérarchie bureaucratique pourrait disposer de cinq prêtres du cinquième niveau et de cinq autres du premier.

Le prêtre dirigeant d'un temple censé guider, protéger et instruire une communauté pourrait disposer d'un prêtre du cinquième niveau, d'un du second, de trois du premier, ainsi que de dix combattants du second niveau, de deux du second et de seize hommes et femmes normaux.

Le MD peut assigner encore plus de suivants ésotériques au prêtre. Le prêtre d'un dieu des bois pourrait voir des nymphes et des centaures figurer parmi ses suivants, auquel cas les DV du mons-

tre correspondent à son niveau (un monstre possédant 2 DV correspond à un personnage du deuxième niveau, mais un monstre disposant de 2d6+2 DV correspond à un personnage du troisième niveau).

Tous ces suivants incarnent des prêtres, des combattants, et des ouvriers (hommes et femmes normaux) appartenant ou ayant été assignés au temple ou à l'église du prêtre. Leur fonction consiste en tout et pour tout à servir le temple ou l'église ; ils sont logés, nourris, et parfois payés par le temple ou l'église. Ils ne forment pas les "ouailles" (ou tout autre nom que vous prêtez à la population de la région) du prêtre.

De quel contrôle le prêtre dispose-t-il ?

L'autorité que le prêtre exerce sur ses suivants varie d'une religion à l'autre. Un personnage-joueur prêtre ne peut s'octroyer les pouvoirs d'un tyran ni disposer du droit de vie ou de mort sur ses suivants et ses fidèles. Le MD détermine la portée de l'influence du prêtre en se fondant sur la nature de la culture du monde de campagne et sur les dogmes de la religion.

Dans une religion normale, le prêtre pourra ordonner à ses suivants de peiner au travail à la façon d'un employeur (or, dans un décor médiéval ou fantastique, les employeurs ont plus de pouvoir sur leurs employés que leurs homologues contemporains). Il peut les conseiller et (s'il le désire) peser d'un certain poids sur les décisions concernant les personnes qu'ils fréquentent ou même épousent.

Les châtiments

Lorsque leurs agissements ou accomplissements lui déplaisent, il peut les punir en réduisant leurs activités et déplacements, en leur infligeant des châtiments corporels (ces raclées les réduisent aux trois quarts de leurs points de vie de départ au maximum), et en leur assignant des tâches et des devoirs particulièrement désagréables. Si leurs offenses sont assez grandes, il peut les renvoyer de son église ou de son temple, voire les excommunier (comme nous l'avons expliqué plus tôt dans ce chapitre).

La coutume lui interdit de les incarcérer pendant une trop longue période (soit plus d'une semaine), de les blesser grièvement (de leur infliger des châtiments les réduisant à moins des trois quarts de leurs points de vie de départ), de les tuer (il est tout aussi interdit de les tuer pour les ramener à la vie par la suite), ou de les soumettre à une magie nuisible (y compris une magie qui les priverait de leur libre arbitre).

Parmi les sorts dont l'usage en guise de châtiment ou de "catéchisme" est prohibé l'on compte : *blessures légères, pierre magique, gourdin magique, charme personnes et mammifères, discours captivant, lame enflammée, métal brûlant, flammes, marteau spirituel, appel de la foudre* (sauf si ce sort est utilisé pour faire peur et non pour infliger des dégâts), *cécité ou surdité, contamination, malédiction, conjuration d'insectes* (sauf si ce sort est utilisé pour faire peur et non pour infliger des dégâts), *blessures graves, poison, production de feu, blessures critiques, conjuration d'un essaim, croisade* (sauf si la cible accepte la quête de bonne grâce pour se racheter de ses méfaits), *pierres acérées, mur de feu, semences de feu, mise à mal, fatalité rampante, séisme, tempête de feu, flétrissure, absorption d'énergie, destruction* ou *symbole*.

Les sorts tels *injonction, enchevêtrement, immobilisation des personnes*, et *confusion* sont autorisés soit parce qu'ils ne durent pas longtemps, soit parce qu'ils ne changent pas les croyances du sujet.

Dans les religions mauvaises, cependant, le prêtre pourra ordonner l'exécution des suivants pour tout motif suscitant son mécontentement. Dans les religions particulièrement bureaucratiques, le prêtre ne pourra infliger de châtiment sans passer par une procédure de procès et de condamnation ou sans obtenir la permission d'un des grands prêtres officiant au temple ou à l'église principaux du culte. Il appartient au MD de décider si une religion donnée répond à ces caractéristiques... cela dit, c'est assez rare.

Les suivants importants

Le MD devrait décrire en détail un grand nombre de ces PNJ : nom, personnalité, caractéristiques, équipement, etc.

Quand un groupe de suivants possède des classes et niveaux "identiques" (par exemple, si vous avez seize hommes et femmes normaux), vous devriez en personnaliser un ou deux en détail. Quand les suivants ont déjà été individualisés (par exemple, si vous avez deux prêtres du deuxième niveau ou un seul du cinquième), ceux-ci devraient être entièrement décrits.

Si possible, il est conseillé de jouer l'arrivée au temple de ces personnages ; cela permettra au PJ prêtre de mieux cerner la personnalité de ses suivants.

Toutes ces recherches donneront un cachet de réalité au temple et à ses habitants grâce auquel le personnage prêtre (et les autres personnages-joueurs) pourra les appréhender d'une façon plus directe.

Que se passe-t-il s'ils meurent ou gagnent en expérience ?

Quand les suivants décèdent, ils sont remplacés de la même manière que lors de leur propre arrivée. Un nouvel habitant de la région se portera volontaire pour entrer au service du prêtre, la hiérarchie de l'Église enverra un remplaçant, ou le dieu inspirera l'envie de servir ledit prêtre à un nouveau PNJ.

Il est normal que les suivants gagnent en expérience. Un soldat qui défend son temple contre des assaillants peut compter obtenir des points d'expérience, de même qu'un suivant accompagnant son prêtre dans ses aventures.

Seuls les suivants bénéficiant d'un


© ELMORE '88


DORMAN



nom et d'une personnalité devraient pouvoir gagner en expérience. Un guerrier anonyme du premier niveau peut s'attendre à rester dans cette position, mais un personnage doté d'un nom pourrait s'élever de niveau en niveau et devenir lieutenant de la garde, capitaine de la garde, garde du corps personnel du prêtre, etc.

Les suivants pourvus d'un nom gagnent leur expérience à vitesse normale et en fonction de leurs agissements en cours d'aventure. Les seules limites affectant cette progression personnelle sont les suivantes : nul prêtre ne peut être inférieur de moins de trois niveaux à celui du prêtre, les niveaux de tous les suivants d'un temple ou d'une église spécifique ne peuvent excéder un total de 100.

Si un groupe de suivants gagne assez d'expérience pour dépasser un total de 100 niveaux, le MD peut prendre des mesures pour réduire ce dernier. Par exemple, un capitaine de la garde expérimenté pourra quitter le temple si le poste de capitaine de la garde lui est offert dans un autre temple (plus proche de sa famille, plus prestigieux, etc.). Il sera alors remplacé par un capitaine de niveau inférieur, abaissant ainsi le total des niveaux d'expérience.

Chaque fois qu'un suivant meurt ou part, il est remplacé par un suivant dont le niveau est égal à celui que le personnage initial possédait *à son arrivée au temple*.

Admettons, par exemple, qu'un temple bénéficie d'un magicien du troisième niveau à sa fondation, ce dernier servant de conseiller au prêtre. Au fil des événements, ce magicien s'élève au sixième niveau avant d'être tué lors d'une dernière aventure. Il sera remplacé par un magicien du troisième niveau.

Si un capitaine de la garde s'élève du second au sixième niveau au bout de plusieurs aventures, puis part servir dans un autre endroit, il sera remplacé par un combattant du deuxième niveau. Cela n'implique nullement que le nouveau guerrier aura le grade de capitaine de la garde. Le prêtre lui préférera sûrement un suivant de niveau supérieur. Néanmoins, le personnage remplaçant fait toujours son arrivée au niveau d'expérience que le personnage initial possédait au moment de devenir suivant.

Que se passe-t-il si le personnage prêtre est une ordure ?

Il est inévitable que certains prêtres de votre monde, y compris quelques personnages-joueurs prêtres, considèrent leurs suivants comme un expédient à exploiter et à abandonner selon leur bon vouloir. Par exemple, un prêtre pourrait séduire puis abandonner des suivants au physique avenant ou envoyer des suivants militaires à une mort certaine pour s'auréoler d'une gloire plus grande.

Si sa religion n'est pas mauvaise, le prêtre ne suit pas les préceptes de sa foi et finira par en souffrir. Les premiers suivants qui trouveront la mort ou se sentiront obligés de partir seront remplacés comme à l'accoutumée. Lorsque des suivants totalisant vingt niveaux d'expérience seront partis pour ces mêmes raisons, les autres temples de la religion et la population locale comprendront la situation, et le prêtre verra les remplacements diminuer.

A ce moment-là, le prêtre recevra ses suivants à raison d'un niveau d'expérience par tranche de deux niveaux perdus (et ce, sans tenir compte des niveaux d'expérience obtenus par les suivants lors de leurs aventures. Si un capitaine de la garde du deuxième niveau s'élève jusqu'au sixième avant de s'en aller pour les raisons précitées, il sera remplacé par un soldat dont le niveau sera égal à la moitié du sien *lors de son arrivée*, soit un combattant du premier niveau).

Si le prêtre perd vingt niveaux supplémentaires du fait de sa négligence ou de sa malveillance, il reçoit ses suivants à raison d'un niveau d'expérience par tranche de cinq niveaux perdus. S'il perd dix niveaux de plus de la même façon, il les obtient à raison d'un niveau d'expérience par tranche de dix niveaux perdus. S'il en perd davantage encore à cause de son inconduite, il ne bénéficie plus d'aucun remplaçant.

Il ne s'agit pas là des seules conséquences découlant d'un comportement mauvais. Les prêtres de la religion au rang le plus élevé lanceront une enquête et la confieront à un prêtre d'un niveau égal à celui du fautif. Si celui-ci conclue à l'inconduite de celui-là, le coupable risque d'être châtié ; son temple pourrait lui être retiré, de même que quelques niveaux d'expérience (si son dieu se sent offensé par son comportement et décide de le punir).

En outre, ses autres suivants et ses ouailles risquent de perdre leurs illusions. Les suivants restés en vie pourraient quitter le temple ou même trahir le prêtre. La population locale pourrait lentement cesser de se rendre à son église et chercher leur contentement spirituel ailleurs.

En combien de temps tout ceci se produit-il ? Cette considération relève du jeu de rôle. Le prêtre pourra être corrompu mais dissimuler son comportement aux yeux de sa religion et de son entourage des années durant. S'il perd effectivement ses suivants mais sur une longue période, la population pourra ne rien comprendre avant des années, voire des décennies. S'il agit ouvertement et affiche sa corruption, ou s'il perd ses suivants plus rapidement, il risque d'avoir des problèmes quelques semaines ou quelques mois à peine après avoir attiré ses suivants.

Toutefois, si sa religion est mauvaise, cette attitude sera considérée comme normale. Les suivants que le prêtre perdra seront donc remplacés comme à l'accoutumée. (Cela dit, il est peu probable qu'ils lui soient fidèles, ils pourraient même conspirer pour l'éliminer et prendre sa place.)



Le rôle de la religion

Le MD doit déterminer le rôle joué par une religion donnée au sein des cultures de sa campagne. Celui-ci se répartit en quatre catégories :

- Les rapports que la religion entretient avec les autres cultes ;
- Les rapports que la religion entretient avec l'aristocratie ;
- Les rapports que la religion entretient avec le peuple ;
- Les rapports que la religion entretient avec les cultes des pays étrangers.

Les relations entretenues avec les autres religions

La plupart des cultures des mondes fantastiques tendent à entrer dans l'une catégories suivantes :

- Monothéiste par obligation
- Monothéiste par dogme
- Panthéiste, religion principale dominant par le Charisme
- Panthéiste, religion principale dominant par la Force
- Panthéiste, aucune religion principale

Voici la signification de ces termes dans le cadre d'une campagne.

Monothéiste par obligation : Le dieu de cette religion reconnaît l'existence des autres religions mais exige de ses fidèles un culte unique et exclusif. Si une culture est monothéiste par obligation, cela signifie que cette religion unique est la seule à bénéficier d'une représentation légale en son sein. Elle peut imposer la dîme (expliquée plus tôt dans ce chapitre) à ses fidèles.

Monothéiste par dogme : Qu'elle dise la vérité ou non, cette religion affirme l'existence d'un dieu ou d'une déesse unique que tout le monde doit vénérer. Si une culture s'avère monothéiste par dogme, cette religion unique est la seule permise en son sein. Les fidèles sont assez intransigeants pour prendre part à des guerres de religion dont le but est d'étendre la domination de la leur ou d'éliminer celles qu'ils perçoivent comme dangereuses ou hérétiques. Cette religion peut exiger la dîme de ses fidèles.

Panthéiste, religion principale dominant par le Charisme : Cette culture concède l'existence de plusieurs dieux et de plusieurs religions ou cultes en rapport avec ceux-ci. L'un d'eux, toutefois, a la préférence toute particulière de la population, laquelle considère l'attribut, la personnalité ou les bénédictions de ce dieu comme supérieurs à ceux de tous les autres. La majeure partie des citoyens de cette culture vénère ce dieu dominant et d'autres divinités de leur choix. Dans ce genre de culture, la religion prépondérante demande très souvent à ses fidèles de payer la dîme mais ne peut les y contraindre.

Panthéiste, religion principale dominant par la Force : Cette culture concède l'existence de plusieurs dieux et de plusieurs religions ou cultes en rapport avec ceux-ci. L'un d'eux, toutefois, jouit d'une autorité suprême, soit parce qu'il dispose d'une forte emprise sur l'aristocratie gouvernante de la culture, soit parce qu'il possède un pouvoir ou promet des récompenses rendant son culte nécessaire. Par exemple, dans une culture où de nombreux dieux sont révérés, celui qui décide de la nature de la vie céleste de chaque individu pourra dominer ; néanmoins, le roi des dieux, dont l'autorité s'exerce sur le dieu de la vie céleste, pourra dominer à sa place.) Dans ce type de culture, la religion dominante peut exiger la dîme de ses fidèles.

Panthéiste, aucune religion principale : Cette culture concède l'existence de plusieurs dieux et de plusieurs religions ou cultes en rapport avec ceux-ci. Même si certains cultes peuvent se montrer plus forts ou plus faibles que d'autres, aucun d'eux ne s'avère dominant. Ces religions peuvent toutes demander, mais jamais imposer, à leurs fidèles de leur verser la dîme. Au sein de la culture, quelques communautés auront peut-être un dieu dominant ; au sein de ces dernières et de ces dernières uniquement, le culte du dieu principal correspondra à l'une des deux catégories "Panthéiste, religion principale dominant par le Charisme" ou "Panthéiste, religion principale dominant par la Force". Certaines cités n'auront pas de dieu dominant ou en entretiendront au contraire deux ou plus, lesquels bénéficieront d'un culte conjoint en ce seul endroit. Tous les dieux faisant l'objet d'un culte au sein de cette culture seront considérés comme appartenant à la même famille ou au même panthéon divins.

Les relations avec l'aristocratie

Une fois que le MD aura décidé de la nature de l'influence exercée par la religion sur la culture, il pourra choisir les relations qu'elle entretient avec les dirigeants du pays. Nous avons déjà traité ce sujet dans la section intitulée "Les droits du clergé" plus avant dans ce chapitre.

Les relations avec le peuple

Le MD peut ensuite déterminer quelles relations la religion entretient avec la population. Toutes les religions exercent un certain contrôle sur leurs ouailles en les aidant à comprendre ou à définir leurs croyances. Certaines religions ont plus de pouvoir que d'autres. Quelques-unes abusent de ce pouvoir, mais pas toutes. D'aucunes gouvernent le peuple tandis que d'autres *sont* le peuple.

Le MD devrait se poser les questions suivantes :

Existe-t-il une caste cléricale ?

En d'autres termes, le prêtre exerce-t-il cette activité à plein temps, faisant ainsi de son clergé une réalité un peu à l'écart de l'humanité normale. Ou bien la majorité des prêtres exercent-ils leur activité cléricale à temps partiel, vaquant



à d'autres activités la plupart du temps et faisant ainsi de leur clergé une réalité que tout un chacun peut atteindre ?

Si AD&D présente le prêtre comme une classe de personnage, cela ne signifie pas pour autant que la culture de la campagne dispose d'une caste cléricale. Dans une culture donnée, un personnage pourrait être forgeron et prêtre du dieu de la ferronnerie, soldat et prêtre du dieu du soleil, ou encore scribe et prêtre du dieu de la mort. La profession du prêtre peut très bien n'avoir aucun rapport avec son rôle clérical... mais il serait inadéquat de voir un soldat être prêtre du dieu de la paix, par exemple.

Dans ce type d'arrangement, le personnage vit chez lui, travaille pour gagner sa vie, et incarne un homme comme les autres. A l'occasion, il revêt ses vêtements de prêtre et remplit ses obligations cléricales (célébrer les mariages, préparer et accomplir les rituels, guider ceux qui le lui demandent, prier son dieu pour en obtenir la faveur). Si la plupart de ces événements se déroulent au temple ou à l'église du dieu, la plus grande partie des prêtres n'y habite pas ; seuls des prêtres ne disposant d'aucun autre endroit et les suivants du prêtre supérieur pourraient y vivre. (Un prêtre pourrait habiter sa propre demeure et voir ses suivants résider au temple !) Dans ce genre d'organisation, les prêtres sont vraiment des hommes et des femmes du peuple. Ils ne bénéficient pas de la dîme (même si elle a probablement permis de bâtir le temple), aussi les membres de cette culture peuvent-ils tous devenir prêtres.

Par contre, si ces derniers forment une caste distincte du reste de la société, la prêtrise représente (en plus de tout le reste) un métier. C'est l'activité principale des prêtres. La plupart d'entre eux résident au temple ou dans des propriétés appartenant à la religion. Il peut donc s'avérer bien plus difficile de devenir prêtre. Une personne désirant entrer dans les ordres pourrait devoir suivre des années d'éducation et d'instruction avant d'être ordonnée. (Ce n'est pas vraiment important du point de vue de la campagne ; les personnages-joueurs prêtres commencent au premier niveau, mais on considère qu'ils ont déjà reçu cet enseignement et cette formation avant d'intégrer la campagne.)

La religion peut-elle infliger des châtiments sévères aux non-croyants ?

Cette considération doit refléter la puissance politique de la religion dans le cadre de la campagne. A-t-elle le pouvoir de prononcer des châtiments sévères à l'encontre des personnes qui ne suivent pas les préceptes de la foi ? Peut-elle emprisonner, interroger, voire torturer ou exécuter les non-croyants ou les fidèles des autres religions ?

Si tel est le cas, sa puissance au sein de la culture est très grande et lui permet de mener cette dernière à des périodes de terreur religieuse (lorsqu'elle tente de purger la terre de ses hérétiques ou de maquiller l'élimination de ses ennemis politiques en les taxant d'hérésie) ou à des guerres totales contre les cultures issues de religions différentes.

L'octroi de ce droit à l'une des religions de la campagne entraîne un danger de persécution religieuse permanent. Si la religion dotée de ce pouvoir sévit dans le décor principal de la campagne, les personnages-joueurs risquent de devoir s'opposer ou prêter main forte à cette volonté de persécution. S'il s'agit d'une puissance étrangère, les héros pourront se trouver contraints d'aider les fugitifs à fuir la contrée, voire d'affronter la poussée irrésistible d'une armée lorsque cette religion aura décidé de lancer une guerre sainte.

La religion est-elle indigène ?

La religion en question a-t-elle pris naissance dans cette culture ou l'immigration et la guerre l'y ont-elles apportée ?

Si elle a pris naissance dans cette culture, tout va bien.

Par contre, si elle y a été apportée et substituée à une religion précédente, les frictions résultant entre les deux cultes donnent au MD la possibilité d'insérer quelques éléments d'intrigue fort intéressants.

Si la nouvelle religion a conquis et presque entièrement éliminé l'ancienne foi, des sectes secrètes et dissimulées, issues de l'ancien culte, existeront... des sectes prévoyant de rétablir la prééminence de leur dieu.

Si la nouvelle religion a dominé et absorbé l'ancienne sans la détruire, vous pouvez réfléchir aux changements culturels provoqués par cette absorption. Que se passerait-il si l'ancienne religion était dominée par des prêtresses et leurs déesses, et si la nouvelle l'était par des dieux et leurs prêtres ? Ou l'inverse ? Que se passerait-il si l'ancienne religion opprimait l'un des sexes et si la nouvelle les traitait en égaux ? Dans tous les cas, des conflits se produiront, et plus particulièrement des conflits d'ordre politique et traditionnel. Ils verront les fidèles de l'ancienne foi tenter de maintenir leurs traditions et leurs habitudes, et ceux de la nouvelle religion essayer d'imposer leurs croyances à la population.

En guise de variante à cette situation, un décor de campagne, voire une campagne toute entière, pourrait reposer sur un contexte missionnaire : les prêtres d'une religion sont apparus en un endroit où une foi différente de la leur domine... et ont l'intention de convertir la population locale à leurs croyances. Ceci est d'autant plus intéressant si ces missionnaires sont issus d'une culture plus sophistiquée et ont été détachés auprès d'une région plus primitive.

Les prêtres de la nouvelle et envahissante religion ont été envoyés en cet endroit dans le but d'éduquer les "autochtones", de défier et vaincre leurs prêtres (s'il y en a), et de convertir la population locale à la nouvelle foi. Ils pourraient devoir affronter des soldats provenant de leur propre terre (des pillards qui exploitent les natifs) ou bien

coopérer avec eux pour la gloire et le bénéfice de leurs temples, selon que le MD considère leur cause et leur religion comme "bonnes" ou "mauvaises".

Dans ce type de situation, les personnages-joueurs pourraient entreprendre un nombre de tâches illimité. Ils pourraient incarner les nouveaux prêtres et dispenser la nouvelle foi. Ils pourraient au contraire représenter les ennemis des nouveaux prêtres — et être eux-mêmes prêtres d'une autre nouvelle religion ! — et travailler à la ruine des efforts missionnaires déployés par ces derniers. Ils pourraient être des guerriers ou des étrangers ayant choisi de défendre la population autochtone, de combattre les soldats qui volent les trésors de la culture locale et réduisent les natifs en esclavage. Ils pourraient aussi incarner ces soldats exploiteurs. Dans une situation d'une telle complexité, il existe de nombreuses possibilités d'aventure... et de poser des problèmes éthiques difficiles à résoudre ; il appartient au MD de les intégrer à la campagne.

Quels rôles secondaires la religion remplit-elle ?

Le MD doit également déterminer si la religion remplit une ou plusieurs fonctions culturelles dont la nature n'est pas intrinsèquement religieuse.

Par exemple, une religion pourrait s'avérer l'éducatrice principale d'une société. Dans ce cas, les temples serviraient tous d'école et les prêtres posséderaient tous des compétences diverses leur permettant d'enseigner certaines matières ou de préserver le savoir. Une religion dotée de ce privilège sera très puissante au sein de la culture. En effet, elle influence le mode de pensée de chaque nouvelle génération.

La religion pourrait exercer la fonction secondaire de protectrice des voyageurs. Les temples disposeraient tous d'une aile ou d'une annexe tenant lieu d'hôtel pour voyageurs, lequel serait "dirigé" par un grand nombre de frères et de sœurs. De fait, cette religion deviendrait le relais privilégié des rumeurs, et l'église le premier endroit vers lequel le peuple se tournerait pour avoir des nouvelles.

La religion du dieu de la Sagesse pourrait être la seule à même de fournir des juges et des avocats lors des procès. Celle du dieu de la Force pourrait procurer tous les arbitres et membres du service d'ordre des événements sportifs. Peut-être les prêtres du dieu de la ferronnerie seront-ils les seuls habilités à battre la monnaie.

Introduire ces éléments dans une campagne représente certes un surplus de travail, mais cela permet au MD désireux de s'y atteler d'apporter une grande profondeur de détails à sa campagne.

Les relations avec les religions étrangères

Une fois qu'il a établi l'organisation des religions issues de la culture principale de sa campagne, le MD peut procéder de la même façon avec les cultures étrangères de son monde.

Ensuite, s'il le souhaite, il peut étoffer davantage encore le tissu religieux de son monde de campagne en déterminant à quel point chaque culture considère les pratiques religieuses des autres comme étant différentes.

Certaines cultures sont avides d'accepter l'apport d'éléments religieux nouveaux en leur sein. Les cultures panthéistes, et plus particulièrement celles qui ne connaissent pas de religion dominante, accueilleront probablement le culte de chaque dieu étranger rencontré.

D'autres cultures s'opposent violemment à de telles insertions. Par exemple, une culture pourra s'avérer panthéiste, adorer de nombreux dieux, mais continuer de croire que son panthéon est le seul véritable panthéon... et que tous les dieux et panthéons étrangers ne sont que mensonges ou démons.

Souvent, les cultures étrangères vénèrent des dieux également présents dans la culture principale mais leur donnent un nom différent, exécutent des rites distincts, et croient en des histoires divines divergentes. Une culture tolérante accueillera toute nouvelle interprétation touchant leurs dieux. Au mieux, une culture intolérante cherchera à éduquer la culture étrangère de façon à "corriger ses méprises". Au pire, elle insistera pour que le pays étranger soit conquis et "corrigé" de force.

Il s'agit donc ici d'une autre façon d'ajouter des détails et de la couleur à une campagne : cela revient à déterminer le regard que les religions étrangères portent les unes sur les autres et à évaluer les conséquences d'un tel regard sur les cultures concernées. Ces conséquences couvrent l'ensemble des relations allant du commerce accru et de l'échange des connaissances à la guerre, la conquête, voire le génocide.

Les rites et le calendrier

Les rites et les rituels périodiques d'un grand nombre de religions sont liés au calendrier. Ce sujet est abordé plus en détail au chapitre intitulé "Jouer son rôle", un peu plus loin dans ce supplément.

La hiérarchie de la religion

La plupart des religions sont très bien organisées et voient leurs prêtres les plus exercés diriger les moins expérimentés d'entre eux. Dans certaines religions, les pots-de-vin et la corruption peuvent permettre à un prêtre de moindre expérience de gagner en puissance et de diriger des prêtres chevronnés, mais cela est rare.

Dans le jeu AD&D, l'organisation de la majorité des religions repose sur les niveaux d'expérience de leurs prêtres. Plus ceux-ci ont un niveau conséquent, et plus ils peuvent s'élever dans l'organisation de la religion.

Cela dit, le MD doit prendre conscience de deux faits importants :



Tout d'abord, la plupart des PNJ prêtres débutent au premier niveau et ne dépassent jamais le second. Le personnage-joueur prêtre, qui obtient ses niveaux au long d'une carrière essentiellement marquée par l'aventure, est une exception à la règle.

Ensuite, le PJ prêtre, dont l'ascension en niveaux est (comparativement) fulgurante, pourra ne pas souhaiter ou ne pas pouvoir profiter des avantages et responsabilités de la majorité des prêtres. Nombre des PJ prêtres préféreront renoncer aux devoirs liés à la conduite d'un temple afin de rester sur la route et servir d'agent itinérant à leur religion. Cette option convient parfaitement aux prêtres de la campagne.

Ce sujet est traité plus en détail au chapitre intitulé "Jouer son rôle".

Niveaux d'expérience et hiérarchie

Vous trouverez ci-après l'organisation habituelle des clergés d'une campagne. Nous exposerons d'abord la structure hiérarchique adoptée par les PNJ prêtres, puis nous parlerons des personnages-joueurs et de la place qu'ils occupent dans cette structure.

Niveau zéro (hommes et femmes normaux)

Un prêtre de "niveau zéro" vient juste d'être accepté au sein d'un ordre clérical et y reçoit sa formation préliminaire. Les personnages-joueurs n'ont pas besoin de commencer au niveau zéro ; les seuls prêtres de niveau zéro que les PJ rencontreront seront toujours des PNJ en cours de formation.

Niveau un — niveau deux

Les prêtres du premier niveau sont généralement détachés auprès de prêtres d'un niveau supérieur pour leur servir d'aides, de commis et d'assistants. Ils conservent cette affectation au second niveau. Entre-temps, les prêtres de faible niveau acquerront une expérience pratique quant à l'exercice de leurs obligations, la façon dont le clergé traite avec la population, et le fonctionnement de l'organisation du clergé par rapport au monde réel.

La plupart des prêtres du premier niveau sont dépêchés auprès de prêtres des niveaux trois à cinq. Certains (ceux dont la compétence est particulièrement grande, mais ils s'avèrent rares) seront délégués auprès de prêtres bien plus puissants.

Niveau trois — niveau cinq

Au troisième niveau, le prêtre sera envoyé dans une unique communauté (un village, une petite ville, une large étendue de terre recelant de nombreuses fermes éparpillées, ou un petit quartier spécifique sis au sein d'une grande cité).

S'il en fait la demande, et si les dirigeants de la religion (donc le MD) admettent qu'il a besoin d'un assistant, il se verra détacher les services d'un prêtre du premier niveau. Celui-ci étant différent des suivants dont le prêtre bénéficie à plus haut niveau, il pourra demander à être muté ailleurs si son supérieur se révèle peu aimable et pénible. (Toutefois, s'il sert toujours le prêtre quand celui-ci atteint le huitième ou le neuvième niveau, le MD peut décider d'en faire l'un des suivants officiels de ce dernier.) S'il ne demande pas à bénéficier d'un prêtre subordonné, il ne lui en sera déféré aucun.

Un petit édifice tenant lieu de temple ou d'église est accordé au prêtre. (Cela n'a rien à voir avec une place forte.) Le prêtre doit employer la dîme et les donations au financement des réparations du bâtiment, du ravitaillement de ses assistants, du sien et des serviteurs qu'il choisit d'engager. Il envoie la moitié des revenus issus de la dîme et des donations à ses supérieurs et garde le reste pour les tâches exposées ci-dessus. Si la dîme et les donations qu'il perçoit s'avèrent insuffisantes, il a peu de chances de voir le clergé lui venir en aide. Sa mission consistant à inspirer les ouailles, une dîme et des donations inadéquats indiquent simplement qu'il doit produire plus d'efforts en ce domaine.

Niveau six — niveau sept

Vers le sixième niveau, si le prêtre est parvenu à entretenir son église et à répondre aux besoins de ses ouailles, il pourra bénéficier d'une meilleure affectation. Il pourrait devenir prêtre supérieur d'une grande ville (possédant plus d'une église ; les prêtres du troisième niveau officiant dans celles-ci seraient sous ses ordres), ou exercer une autorité centralisée sur plusieurs villages.

Il pourra garder tous les subordonnés dont il aura bénéficié au préalable. Deux prêtres du premier niveau supplémentaires lui seront automatiquement assignés pour le servir. Là encore, ils ne constituent pas à proprement parler des "suivants", mais pourront le devenir lorsque le prêtre aura atteint le niveau approprié.

Si l'œuvre du prêtre n'est pas assez méritante pour lui valoir un meilleur poste, il ne perdra ni ses niveaux d'expérience ni ses subordonnés, mais restera confiné à la petite église dans laquelle il a jusqu'à lors officié. Si un prêtre atteint le sixième ou le septième niveau et demeure le prêtre d'un trou perdu, c'est souvent le signe que ses supérieurs ont peu d'estime pour lui. Toutefois, cela pourrait simplement dénoter que le clergé compte trop de prêtres en son sein où que l'avancement y est très lent.

Evidemment, un prêtre de haut niveau peut demander à être affecté ou à rester attaché à une petite communauté. Certaines gens considéreront ce manque d'ambition avec dédain, d'autres trouveront ce dévouement et ce souci de l'homme du commun admirables.

Niveau huit — niveau neuf

Vers le huitième ou le neuvième niveau, en supposant à nouveau que le prêtre a mené une belle carrière cléricale, il recevra l'autorisation de faire construire une place forte. La religion financera la moitié de son coût et elle restera sa propriété lorsque le prêtre quittera son poste.

Cela dit, la place forte est semi-autonome ; les supérieurs du prêtre se mêlent rarement de ses agissements. Ils pourront le faire, et plus particulièrement en envoyant un autre prêtre enquêter, si des rumeurs d'incompétence, de convoitise ou de problèmes touchant la place forte leur parviennent. Sinon, le prêtre est libre de la diriger comme bon lui semble. La région assignée au prêtre pourra rester la même. Il pourrait poursuivre son rôle de prêtre à la tête d'une grande ville ou d'un ensemble de villages. A sa requête, et avec l'accord de ses supérieurs, ou encore en réponse au souhait de ces derniers, il pourra bâtir sa place forte en un autre endroit : sur une frontière où il devra défendre la paix, dans une région sauvage où ses subordonnés et lui seront censés œuvrer sans être inquiétés par le monde séculier, etc.

C'est également à ce moment que le prêtre recevra ses suivants, comme nous l'avons expliqué plus tôt dans ce chapitre. Ces derniers veillent sur la place forte et aux devoirs correspondants sous l'administration du prêtre. Comme nous l'avons déjà vu, le niveau, la classe et les buts des suivants dépendent des attributs de la religion et des objectifs que le prêtre s'est fixés pour sa place forte. S'il doit s'agir d'un poste militaire servi par des combattants saints, les suivants se composeront essentiellement de guerriers compétents. S'il doit s'agir d'un monastère à vocation éducative, la plupart des suivants incarneront des hommes et des femmes normaux, ou encore des prêtres du premier niveau dotés des talents académiques adéquats.

Pendant ce temps, les progrès et l'efficacité du prêtre seront minutieusement évalués par ses supérieurs, lesquels réfléchiront au rôle que le prêtre devra tenir dans les plus hautes sphères politiques de la religion.

Niveau dix — niveau douze

Entre le dixième et le douzième niveau, le prêtre pourra obtenir l'administration d'une circonscription beaucoup plus grande en guise de promotion. Il dirigera une plus grande portion de la "carte" religieuse. Les prêtres de nombreuses cités et régions avoisinantes (dans un rayon de 80 kilomètres) seront sous ses ordres, lui-même dépendant évidemment de l'autorité de ses supérieurs. Arrivé au douzième niveau, il pourra devenir le grand prêtre d'une nation toute entière (en supposant que sa religion s'étende sur plusieurs pays, comme c'est le cas pour nombre d'entre elles).

Néanmoins, il ne recevra aucun suivant complémentaire.

Niveau treize — niveau quinze

Les dirigeants les plus puissants d'une religion, le grand prêtre du clergé et ses conseillers directs, relèvent de ces niveaux d'expérience. Si le MD le désire, l'identité du grand prêtre pourra être choisie par la politique ou par la volonté du dieu lui-même. Dans ce cas, le grand prêtre ne sera pas nécessairement le prêtre disposant du niveau d'expérience le plus élevé de la religion. Le grand prêtre du clergé pourra également être désigné par vote ou par les présages. Il pourra donc incarner un prêtre du treizième niveau et s'entourer de conseillers directs de niveau supérieur.

Niveau seize — niveau vingt

Ces niveaux d'expérience n'affectent en rien le rang occupé par le prêtre au sein de sa religion. Ils reflètent seulement le savoir supplémentaire qu'il a acquis... et ne lui confèrent aucun avantage additionnel dans la structure du clergé.

Les PJ prêtres et la hiérarchie

Cela dit, quelle position les personnages-joueurs prêtres occupent-ils par rapport à cette organisation ? Nombre de campagnes se déroulent "sur la route" ; les personnages-joueurs passant le plus clair de leur temps à voyager d'endroit en endroit, il est difficile de faire participer un prêtre assigné à un temple à ce type de campagne. Aussi vous proposons-nous ci-après un moyen de le faire rester dans la vôtre.

Dans une campagne, il est souvent peu approprié de détacher les prêtres des **premier et second niveaux** auprès de petits prêtres de village pour leur servir de scribes. Si le MD souhaite éviter cette situation, il peut dépêcher le personnage auprès d'un prêtre du troisième niveau (physiquement inoffensif et apportant donc peu de compétences martiales au groupe des PJ) itinérant. Ce dernier pourra s'avérer l'ami et le compagnon de voyage de l'un des PJ, ou un prêtre excentrique qui préfère former ses subordonnés en leur imposant de vivre sur la route.

Lorsque le PJ atteint le **troisième niveau** et est censé être affecté à un petit village, il pourra au contraire se voir confier une mission spéciale. Celle-ci lui permettra de rester sur la route en compagnie des autres PJ. Par exemple, si le groupe des PJ rencontre souvent des monstres ou une magie d'un genre nouveau, le clergé pourra souhaiter que le PJ prêtre y demeure afin de s'enrichir (et d'enrichir la religion entière) de ces nouvelles expériences et connaissances. Le PJ prêtre pourra conserver cette affectation jusqu'au **septième niveau.**

Au **huitième ou neuvième niveau**, lorsque le PJ est censé "s'établir" et ériger une place forte, il devrait effective-



ment le faire. Le MD devrait concevoir toute une série d'aventures axées sur la place forte, sa construction, et sa défense. Une fois cette dernière bâtie et emplie de suivants, le PJ prêtre devrait pouvoir repartir sur la route avec ses compagnons si tel est son désir. Il doit laisser la majorité de ses suivants dans l'église afin de la faire fonctionner, et en amener deux avec lui au maximum. Naturellement, la place forte ayant été conçue et organisée à cet effet, le prêtre doit y retourner plusieurs fois par an afin de signer les documents importants et d'établir les nouvelles lignes d'action... le restant de l'année, il s'occupe des affaires du temple pendant ses pérégrinations.

Cette situation peut durer jusqu'à la fin des activités du prêtre dans le cadre de la campagne. Sinon, comme ce dernier obtient des niveaux de plus en plus élevés, le MD peut souhaiter centrer la campagne sur lui et les préoccupations de sa religion. Ce sujet est traité au chapitre intitulé "Jouer son rôle".

Les finances du temple du PJ

Nous avons déjà parlé de la dîme et des donations. En outre, le MD est souvent tenté de créer une procédure de contrôle monétaire longue et compliquée, laquelle lui permet de savoir quelles sommes d'argent circulent dans les coffres du temple à la pièce de cuivre près.

Néanmoins, cela ne favorise pas l'esprit d'aventure que les campagnes du jeu AD&D sont censées promouvoir. Aussi vous fournissons-nous ici un système bien plus simple pour suivre les revenus que le temple obtient de la dîme et des donations.

Lorsque le prêtre est assigné à un temple ou une église, le MD décide de façon tout à fait arbitraire si les fidèles qui s'y rendent lui versent suffisamment d'argent pour lui garantir une existence misérable, passable ou confortable.

"Misérable" indique qu'il a tout juste assez d'argent pour se nourrir et ne peut subvenir aux réparations ni aux salaires de ses serviteurs. "Passable" signifie qu'un subordonné et lui-même bénéficient de bons repas et peuvent se permettre d'engager un serviteur. "Confortable" implique que le temple peut héberger des êtres en plus de son ou ses deux prêtres (il peut, par exemple, abriter un ou deux chevaux par prêtre) et se permettre deux serviteurs ou plus par prêtre.

Ensuite, le MD détermine si cette situation économique fluctue en fonction de l'administration du prêtre. Si la population locale ne verse pas autant d'argent qu'elle le pourrait, le nouveau prêtre pourrait parvenir à les inciter à mieux faire. Si le dernier prêtre était un dirigeant au très grand charisme, le nouveau aura peut-être une existence confortable ou passable au début de son ministère avant de la voir doucement se dégrader.

De temps à autre, le MD peut également mettre le prêtre en présence de situations à même d'affecter son statut social.

Exemple : Un homme peu aimé cherche refuge dans l'église du prêtre. Si le prêtre lui refuse l'asile, il sera plus populaire auprès des gens du pays mais aura manqué à ses devoirs cléricaux. S'il lui donne asile, il aura fait son devoir de prêtre mais verra les contributions diminuer, voire cesser complètement.

Exemple : Un jeune homme de la région demande l'avis du prêtre sur un problème épineux : devrait-il épouser la fille de son choix et s'aliéner son père, ou accepter le mariage arrangé par ce dernier et épouser la fille fortunée dont il n'est pas amoureux ? S'il choisit l'une des deux propositions précédentes, son statut dans la communauté n'en sera nullement affecté. Par contre, s'il parvient à suggérer et mettre en œuvre un plan permettant au jeune homme d'épouser la fille qu'il aime, de préserver l'affection de son père, et de ne pas s'aliéner la famille de la fille éconduite, le statut du prêtre augmentera, de même que les ressources économiques de son temple.

Affectations ultérieures

Au fur et à mesure que le prêtre reçoit des postes et des affectations importants, le MD devrait le dépêcher auprès de temples représentant un bon compromis. Il décide du nombre d'hommes et de femmes dont le personnel de ces temples est composé, de la qualité de vie des habitants du temple (généralement modeste mais pas inconfortable, etc.). En outre, ces temples n'obtiennent jamais assez d'argent de la dîme et des diverses donations pour répondre complètement aux attentes du prêtre, encore moins pour composer une trésorerie abondante et immédiatement disponible.

Exemple : Si le prêtre rêve de posséder un corps de soldats revêtu d'une armure de plates complète et monté sur des chevaux de guerre entraînés, il reçoit en fait un escadron de fantassins parés d'une cotte de mailles.

Exemple : Si le prêtre souhaite vivre dans le luxe, disposer de meubles onéreux, de nombreux serviteurs, et épouser un style de vie hédoniste, il reçoit des murs de pierre ternes, un mobilier usé et un serviteur débraillé (voire aucun).

Dans ce genre de situation, le prêtre a le choix entre :

(1) Restructurer le budget du temple, ce qui se traduit par des coupes exercées dans les autres domaines liés à l'existence du temple (prendre l'argent des cuisines pour payer l'armurerie entraîne des vivres et une cuisine de moins bonne qualité ; prendre l'argent de l'armurerie pour refaire les peintures et les tentures rend le temple plus agréable mais plus difficile à défendre ; prendre l'argent du fonds consacré aux réparations pour améliorer les cuisines garantit de meilleurs repas et des bâtiments commençant à s'effondrer ; etc.) ;

(2) Financer les changements en pui-



sant dans les trésors réunis lors de ses aventures (cela signifie que le prêtre aura du mal à économiser un "capital retraite" conséquent) ;

(3) Se servir dans les fonds destinés aux échelons supérieurs du clergé (cela fonctionnera quelque temps, voire très longtemps, mais se terminera par une enquête touchant le temple... les conséquences seront très mauvaises pour la religion toute entière, car une partie de la population perdra ses illusions lorsque la vérité se fera jour).

Quelques notes concernant l'économie

En présentant l'économie du temple sous forme de choix du mode de vie, et non sous celle de chiffres ornant les colonnes d'une feuille de calcul, le MD encourage le jeu de rôle au sein de sa campagne et évite de consacrer trop de temps au dénombrement des pièces d'argent.

Personnages non-prêtres travaillant pour la religion

Un dernier mot à propos des niveaux de prêtres figurant au sein de la religion : nombre des personnages non-joueurs n'appartiennent à l'organisation administrative d'aucune des religions du monde de campagne.

Ce sont, pour la plupart, des hommes et des femmes normaux travaillant aux divers temples comme serviteurs, messagers, palefreniers, et parfois comme professeurs, scribes et experts-conseils.

Nombre d'entre eux sont des combattants engagés pour défendre les temples des zones dangereuses, pour servir de gardes du corps aux prêtres en voyage et pour former les prêtres aux détails raffinés du combat.

D'autres sont des mages, des bardes, voire des voleurs engagés à titre de conseillers et de spécialistes.

PJ, forces et philosophies

Certains joueurs finiront par se dire : "Si les dieux sont doués de raison mais pas les forces ni les philosophies, et si je deviens le prêtre d'une force ou d'une philosophie, je ne serai pas assujetti à un dieu me dictant ce que je peux et ne peux pas faire. Je pourrai faire tout ce dont j'ai envie."

Le MD doit démolir ce type de raisonnement stupide lorsqu'il se présente. Même si les forces et les philosophies n'incarnent pas des êtres doués de raison, elles n'en peuvent pas moins contraindre leurs prêtres à respecter leur éthique et leur doctrine.

Par exemple, si un prêtre de la philosophie du Bien commet un acte mauvais, la puissance naturelle de cette dernière l'abandonnera (le privant de tous ses pouvoirs de prêtre jusqu'à ce qu'il se repente, fasse réparation, et suive de nouveau les restrictions du clergé).

Exemples de clergés

Le chapitre suivant comprend plus de soixante classes cléricales distinctes. Toutes ont été conçues en suivant les instructions données au présent chapitre et peuvent s'insérer dans la plupart des campagnes imaginées par les MD, soit en les gardant telles quelles, soit en les modifiant.

Feuille d'élaboration des religions

Vous trouverez une feuille d'élaboration des religions en page 39. Il s'agit d'une sorte d'organigramme qui aidera le MD à créer ses propres religions. Vous pouvez utiliser l'un des exemples de clergé présentés au chapitre suivant comme modèle, ou concevoir votre culte dans son intégralité.

La feuille d'élaboration des religions a été agencée de façon à suivre, dans un ordre plus moins identique, les thèmes abordés dans ce chapitre.

Feuille d'élaboration des religions

Nom de l'être révéré :

S'agit-il (faites une croix) :
_______ d'un Dieu _______ d'une Force
_______ d'une Philosophie

But et dessein de la religion :

Obligations et devoirs du clergé :
Alignement(s) autorisé(s)
Scores de caractéristique minimum :
Pour +5 % PX : _______ Pour +10 % PX : _______
Races autorisées : _______ Sexe : _______
Compétences diverses et martiales requises :

Devoirs:

Droits:

Restrictions:

Sphères d'influence : (majeures) Générale,

Pouvoirs conférés :

Suivants (combien) :
Quand :
Leur classe et niveau :

Relations : autres religions, aristocratie, peuple, religions étrangères

Hiérarchie de la religion :

Obligations et devoirs des suivants :
Alignement(s) autorisé(s) :

Races autorisées :
Restrictions :



Nous vous proposons ici une illustration des thèmes abordés en détail au chapitre précédent.

Vous trouverez plus de soixante clergés au fil des pages suivantes. Chacun d'eux forme une classe complète du type "prêtre d'une mythologie spécifique". Le *druide* présenté dans le *Manuel des Joueurs* correspond à une catégorie de prêtre de mythologie spécifique et bénéficie d'une description plus détaillée que celle des clergés dépeints dans ce supplément. Cependant, ces derniers peuvent tous être accommodés par le MD afin de les adapter à son monde de campagne.

En ce qui concerne les progressions en niveaux d'expérience et en sorts, ces clergés suivent tous les règles habituellement applicables aux prêtres (*Manuel des Joueurs*, p. 36). Pour la plupart, ils adoptent une progression en points de vie normale, usant de dés à huit faces ; ceux qui font exception à la règle sont spécifiés dans le texte.

Pour chacun de ces clergés, votre MD doit définir des détails spécifiques à sa campagne : le nom de la divinité, sa famille, ses relations avec les autres, son histoire, etc. Cela dit, les joueurs ne sont pas forcés de connaître ces détails pour créer leur personnage prêtre, il leur suffit d'utiliser les descriptions des classes cléricales puis, lorsque des options sont proposées (pour les compétences, les obligations et devoirs, les pouvoirs, etc.), ils peuvent demander lesquelles choisir au MD.

Cette section vient en complément des articles figurant au tableau des "Armes Autorisées" du *Manuel des Joueurs*, p. 37.

Les clergés

Les classes de personnage prêtre vous sont présentées ci-après. La description de chacune est organisée de la sorte :

Description des exemples de religion

Pour commencer, nous expliquons rapidement la nature de l'attribut du dieu. Les premiers paragraphes traitent des buts du dieu et de ses prêtres.

Ensuite, nous étudions les différentes variantes qu'il est concevable d'appliquer à son attribut. (*Exemple :* Un dieu des arts pourra se consacrer à un type d'art unique comme la peinture.)

Parfois, ces variantes risquent de modifier votre opinion quant aux nature et alignement de la divinité. (*Exemple :* Un dieu de la mort pourrait incarner une divinité du style Grande Faucheuse ou un dieu clément dirigeant une vie céleste joyeuse.)

Nous décrivons également à quel sexe les dieux de cet attribut appartiennent en général. Il ne s'agit nullement d'une limitation à appliquer à votre campagne. Tous les attributs exposés ci-après peuvent être symbolisés par un dieu ou une déesse, voire par une divinité asexuée. Toutefois, les divers attributs divins sont souvent représentés comme relevant d'un sexe bien défini dans les mythologies du monde réel, aussi avons-nous décidé de préciser ce dernier.

Nous indiquons également avec quel autre type de prêtre le clergé s'entend particulièrement bien. (Cela dit, le fait qu'un clergé ne figure pas en ces lignes ne signifie pas qu'ils sont en mauvais termes.)

Alignement : Ce paragraphe décrit l'alignement habituel du dieu et celui que ses prêtres peuvent choisir.

Scores de caractéristiques minimums : Ce texte explique quels sont les scores de caractéristiques minimum (toujours la Sagesse et souvent une autre) requis pour que le personnage puisse devenir prêtre.

Races autorisées : Ce paragraphe présente les races de personnages-joueurs pouvant appartenir à ce clergé.

Compétences martiales et diverses : Ce paragraphe définit les compétences martiales et diverses obligatoires pour le prêtre, puis les compétences diverses supplémentaires qui lui sont recommandées. Les compétences requises du prêtre doivent provenir des unités de compétence normales avec lesquelles il commence le jeu ; il ne lui est accordé aucune unité additionnelle pour choisir ces dernières. Vous trouverez également en ces lignes les "Correspondances des groupes de compétences diverses" affectées à cette classe de prêtre spécifique (voir Tableau 38, *Manuel des Joueurs* p. 59 pour plus de renseignements concernant ces correspondances).

Devoirs du prêtre : Cette section traite des devoirs généralement exigés de ce type de prêtre. Les prêtres sont presque tous censés guider leurs ouailles ; le plus souvent, les conseils prodigués sont en rapport avec l'attribut du dieu. (En d'autres termes, les fidèles viennent voir le prêtre du dieu de l'amour pour lui poser des questions portant sur l'amour, le prêtre du dieu de la justice pour l'interroger sur la vengeance, etc.) Hormis les prêtres du dieu de la mort, tous peuvent célébrer les mariages. C'est là un devoir qui gêne peu de prêtres. Nombre de clergés ont des devoirs complémentaires à accomplir.

Restrictions d'armes et d'armure : Ici, nous discutons des types d'arme et d'armure utilisables ou non par le prêtre. Certaines des armes citées dans ce paragraphe ne figurent pas dans le *Manuel des Joueurs*. Le cabillot, le bo, le ceste, le manriki-gusari, le daikyu, le lasso, la main-gauche, le filet, le nunchaku, le sai, le shuriken, le stylet et les épées telles que le sabre d'abordage, le katana, la rapière, le sabre et le wakizashi proviennent tous du *Manuel Complet du Guerrier*. La griffe, le lasso, le maillet, le filet, le nunchaku et la faux sont décrits plus loin dans ce supplément au chapitre intitulé "Equipement" (notez que la griffe et le crochet du *Manuel Complet du Guerrier* forment la même arme, "crochet" étant son nom marin). Parmi les armures mentionnées, l'armure à bandes, la brigandine, l'armure



de plates en bronze, la cotte de mailles, l'armure de plates de bataille, l'armure de plates complète, l'armure de plates, l'armure annelée, l'armure d'écailles, l'armure feuilletée et l'armure de cuir cloutée sont des armures métalliques (elles ne sont pas toutes faites de uniquement métal mais comportent des éléments métalliques). La cuirasse, l'armure de cuir et l'armure matelassée sont des armures non-métalliques.

Autres limitations : Ici, nous parlons d'autres formes de limitations et restrictions, lesquelles sont souvent imposées à ce type de prêtre.

Sphères d'influence : Ce paragraphe indique l'accès aux sorts des différentes sphères d'influence dont dispose le prêtre. Vous vous souvenez sans doute (voir chapitre précédent) que les clergés dotés de bonnes aptitudes au combat obtiennent généralement trois accès majeurs (sphère Générale incluse) et deux accès mineurs, que ceux dotés d'aptitudes au combat moyennes obtiennent cinq accès majeurs (sphère Générale incluse) et quatre mineurs, et que ceux dotés de mauvaises aptitudes au combat obtiennent sept accès majeurs (sphère Générale incluse) et six mineurs. Dans les exemples ci-après, les clergés ne suivent pas tous ces directives à la lettre ; certains ont un seul accès majeur ou quelques-uns à peine, et deux accès mineurs ou beaucoup plus, par exemple. Cela dit, si un clergé s'avère particulièrement pauvre au niveau du nombre de sphères accessibles, des pouvoirs conférés supplémentaires lui seront accordés.

Pouvoirs : Cette section définit les pouvoirs conférés acquis par le prêtre et le moment où ils interviennent au cours de sa carrière. La plupart des clergés en bénéficient d'un au minimum, d'autres en ont plusieurs. Sauf indication contraire, les pouvoirs conférés sont tous disponibles au premier niveau d'expérience du prêtre ; certains, dûment notés, sont attribués à des niveaux plus élevés.

Suivants et places-fortes : Ici, nous discutons du nombre de suivants que le prêtre reçoit, de leur condition, du moment où le prêtre les obtient, et de celui où il lui est permis de dresser sa place-forte. Nous précisons également le nombre et la nature des suivants qu'il peut emmener avec lui lors de ses aventures "sur la route". Normalement, la majorité des suivants est censée rester au temple du prêtre et l'administrer en son absence. Même s'il s'agit là du souhait de la plupart des PJ prêtres, ces derniers ne peuvent tout simplement pas se faire accompagner par la totalité de leurs suivants chaque fois qu'ils partent à l'aventure. Les chiffres donnés en ces lignes concernent le nombre de suivants maximum que le prêtre peut emmener en aventure. Bien sûr, il peut toujours en prendre moins.

Symboles possibles : Il s'agit d'un ensemble de recommandations portant sur les symboles utilisés par le clergé. D'ordinaire, elles représentent l'attribut du dieu. Elles servent également à définir le symbole sacré du clergé.

Notes : Enfin, si des éléments additionnels importants viennent compléter la description de cette classe de personnage, nous les regroupons dans ce paragraphe.

Quelques remarques importantes

La plupart des attributs divins (l'Amour, la Guerre, l'Agriculture, etc.) ne précisent pas s'ils sont les ennemis du Mal. Cela signifie simplement que ces attributs ne sont pas fondamentalement opposés au Mal. Certains n'entretiennent absolument aucune relation avec le Mal (l'Agriculture, par exemple). Si le texte ne désigne pas le Mal comme étant l'ami d'un attribut, ou s'il n'établit pas que les prêtres de tel autre dieu peuvent être mauvais, vous pouvez estimer que ces derniers se soucient peu de la philosophie du Mal.

Nous n'avons pas inclus de paragraphe traitant des droits dont le clergé bénéficie au sein de sa culture. En effet, nous ignorons dans quel type de société le MD positionnera le clergé. Il lui appartient donc de déterminer les droits spéciaux dont jouit ce dernier. Comme nous l'avons montré au chapitre précédent, les droits spéciaux comprennent : les procès cléricaux, le couronnement, les autres confirmations, la dîme, l'excommunication, le gouvernement et le fait d'incarner la religion d'État.

En outre, les directives que nous vous proposons dans ce chapitre s'appuient sur la perception la plus commune dont ces types de dieu, de prêtre et de race font l'objet. Les diverses campagnes pourront considérer ces thèmes de façon différente, aussi le MD devra-t-il peut-être modifier ces limitations et obligations afin qu'elles cadrent avec sa campagne. Les sujets les plus susceptibles d'être réinterprétés sont : les races autorisées, les compétences requises ou interdites, les droits, les restrictions d'armes et d'armure, les autres limitations et les sphères d'influence.

Agriculture

L'agriculture, c'est l'Homme moissonnant la Nature. Le dieu lui a montré comment planter, faire pousser, faucher et employer les récoltes. En retour, l'homme vénère le dieu pour le remercier de sa générosité. Dans la mesure où il représente les éléments fertiles que l'homme utilise et peut contrôler, le dieu de l'agriculture est différent des autres dieux de la nature et des forces naturelles.

Le clergé de cette divinité se préoccupe essentiellement de faire en sorte que l'humanité continue d'apprécier le dieu agraire à sa juste valeur. Un dieu de ce type pris de fureur peut décider que les récoltes seront mauvaises et ce, à l'échelle locale ou même mondiale, entraînant ainsi une famine générale et (au bout du compte, si le dieu n'a pas été apaisé) la destruction de toute civilisation. Si cela devait arriver, l'homme s'en retournerait à une culture de chasse et de cueillette, vivant au sein de tribus

nomades et suivant les troupeaux.

Le dieu de l'Agriculture n'englobe pas forcément tous les types d'agriculture. Il pourrait représenter une culture précise (et plus particulièrement le blé, l'orge, le maïs, la vigne, les olives, et autres cultures primordiales) ou un attribut moins important et spécifique à l'agriculture (ensemencer, moissonner, brasser, etc.)

Les divinités de l'agriculture sont en majorité de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec les druides et prêtres de la Communauté, de la Terre, de la Fertilité, du Feu, du Cycle Vie-Mort-Renaissance, de la Nature, des Saisons et de la Végétation.

Alignement : La divinité est neutre strict. Ses prêtres peuvent être neutres strict ou neutres bons ; la plupart sont neutres bons. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 11, Constitution 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Constitution donne un bonus de +5% aux points d'expérience obtenus ; un score de 16 en Sagesse et en Constitution donne un bonus de +10%.

Races autorisées : Gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Agriculture. *Compétences diverses recommandées :* Histoire Locale, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, Général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. Respect des fêtes annuelles célébrées au début de l'hiver et du printemps. Vigilance envers les menaces dirigées à l'encontre de la capacité de la communauté à cultiver sa nourriture, y compris les fléaux et les sécheresses magiques provoqués par des magiciens ou des prêtres, des artefacts ou des dieux ennemis mauvais.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Griffe, fléaux (les deux), hache de jet, faux, faucille. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-métalliques et non-magiques, tous les boucliers (non-métalliques) non-magiques. *Campagnes orientales :* Le nunchaku est également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de mauvaises aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Création, Divination, Végétale et Conjuration (peut seulement utiliser *mur d'épines, conjuration du climat* et *fatalité rampante* au sein de cette sphère). *Accès mineur à :* Animale, Soins, Protection, Solaire et Climat. Ce prêtre aura donc accès à un nombre de sphères inférieur à celui indiqué pour les prêtres dotés de mauvaises aptitudes au combat, aussi bénéficiera-t-il de plusieurs pouvoirs conférés.

Pouvoirs : *Analyse, Détection, Identification* (tels que décrits au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") de toutes les espèces de céréales domestiques ou de plantes de jardin. Le prêtre peut regarder un champ et dire ce qui y pousse, dans combien de temps il sera moissonné, l'état des plants (sains, malades, connaissent des problèmes de sécheresse, etc.), et même la race qui le cultive (cela peut s'avérer fort utile lorsque le groupe s'approche furtivement de la demeure d'un monstre inconnu et découvre un jardin aux alentours, par exemple). *Création de nourriture et d'eau :* Le prêtre peut jeter ce sort une fois par jour en plus de tous les autres sorts qu'il est à même de lancer. *Immunité :* Le prêtre est immunisé contre les effets néfastes des substances légumières ou fruitières avariées ; il ne sera jamais abattu par un empoisonnement alimentaire normal. (Il n'est pas immunisé contre l'empoisonnement volontaire des aliments ni l'empoisonnement des aliments contenus dans les viandes.) Au 8ème niveau, le prêtre peut jeter le sort *festin des héros* une fois par jour en plus de tous les autres sorts qu'il est à même de lancer.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, d'un prêtre du troisième niveau, d'un prêtre du deuxième niveau et de dix autres du premier niveau vénérant tous le même dieu. Viennent s'y ajouter un guerrier du deuxième niveau et huit autres du premier occupant la fonction de gardes. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres et deux guerriers de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau. Celle-ci doit tenir lieu de centre de renseignements portant sur les techniques agraires et être dédiée aux fermiers des environs. Les prêtres ne doivent pas refouler les fermiers qui viennent leur demander conseil.

Symboles possibles : Faucille, faux, épi de blé.

Notes : Les armes choisies pour ce clergé ont toutes un rapport avec l'agriculture.

Amour

Ce dieu est le saint patron de l'amour sous tous ses aspects : l'amour romantique, le désir, l'affection, le désir sexuel, le béguin, l'amour marital, l'amour des amis très proches, et ainsi de suite.

Les prêtres du dieu de l'amour sont chargés de promouvoir l'amour chaque fois que cela se révèle possible et plus particulièrement en supprimant les obstacles qui l'entravent. Quand des jeunes gens maudits par le sort désirent se marier, les prêtres de cette secte interviennent pour convaincre leur famille du bien-fondé de ce désir. Lorsqu'un mariage se désagrège du fait d'un manque de confiance ou d'intérêt, ils tentent de conseiller les époux de se réconcilier. Si un fidèle tombe amoureux d'une personne ne partageant pas son sentiment, ils usent de tous les moyens dont ils disposent (de la ruse aux sorts de *charme*) pour rendre la personne désintéressée amoureuse du personnage dont la dévotion s'avère plus grande.



Les dieux mineurs de cet attribut incarneront les dieux d'un seul des aspects susmentionnés. L'un d'eux pourra être le dieu du Désir, un autre celui des Idylles, et un troisième celui du Béguin.

Un dieu représentant tous les aspects de l'amour sera probablement de sexe féminin. Un dieu ne symbolisant qu'un seul de ces aspects pourra être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Naissances/Enfants, de la Divinité de l'Espèce Humaine, des Forces Elémentaires, des Soins, du Mariage et de la Paix. Ils n'aiment pas les prêtres du Mal.

Alignement : Cette divinité est bonne ; à la discrétion du MD elle peut être chaotique bonne, neutre bonne ou loyale bonne, la tendance étant chaotique bonne. Quel que soit son alignement, ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10, Charisme 13. Un score de 16 en Sagesse ou en Charisme donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Charisme donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Herboristerie. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture, Religion, Danse. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Vigilance :* Les prêtres de cette secte croient aux mariages d'amour et non aux unions politiques ou de convenance. Par conséquent, ils conspirent pour que les jeunes amoureux restent ensemble lorsque le souhait de leur famille ou les préjugés et les responsabilités de leur classe sociale risquent de les séparer.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Arc court, gourdin, lasso, attrape-homme, filet. *Armures autorisées :* Aucune ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Le daikyu est également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de mauvaises aptitudes au combat.

Autres limitations : Les prêtres de cette secte obtiennent des Dés de Vie à quatre faces et non à huit. En outre, (à moins que le dieu ne soit celui des rapports purs et platoniques, au choix du MD) s'ils peuvent entrer dans cette secte sans être mariés (au 1er niveau), ils doivent convoler en justes noces avant d'atteindre le 8ème niveau d'expérience. Sinon, cela revient à refuser son dû au dieu et constitue donc une forfaiture ainsi qu'il est expliqué au paragraphe "Les prêtres et leurs châtiments" du chapitre intitulé "Jouer son rôle".

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Animale, Charme, Soins, Nécromantique, Protection, Conjuration. *Accès mineur à :* Création, Divination, Garde, Végétale, Soleil, et Climat.

Pouvoirs : *Charme/Fascination* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Provoquer une rage de berserker* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Parole apaisante* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Repousser les morts-vivants* (identique au pouvoir de clerc).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 7ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un mage du troisième niveau et deux autres du premier niveau afin de servir de conseillers, ainsi qu'un guerrier du troisième niveau et deux autres du premier niveau pour occuper la fonction de gardes, plus dix hommes et femmes normaux connaissant tous une compétence diverse utile aux activités du temple (Etiquette, Histoire Locale, et surtout Lecture/Ecriture). En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul peut être du 3ème niveau), un mage, un guerrier, et quatre hommes et femmes normaux de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 7ème niveau. Celle-ci doit absolument servir de sanctuaire aux jeunes amoureux fuyant les châtiments de familles courroucées. Pour cette raison, ces places-fortes comprennent souvent des pièces et des quartiers secrets réservés aux personnes qui demandent l'asile.

Symboles possibles : Corset (la ceinture des femmes du temps jadis et non l'accessoire moderne).

Notes : Les armes de cet ordre ont été choisies parce qu'elles apparaissent dans les récits traitant des dieux de l'amour ou parce qu'elles s'avèrent utiles pour capturer les partenaires.

Ancêtres

Ce dieu est dévoué à la communion, au respect entre les hommes et leurs ancêtres décédés. De fait, c'est un dieu de la civilisation, de l'apprentissage, et même de la courtoisie.

Les prêtres de ce dieu entretiennent le souvenir des hauts faits accomplis par les ancêtres et les héros au sein de la population. Ils communient avec les morts et leur font honneur. Ils se consacrent aussi à l'obtention de connaissances auprès de ces derniers : ils ne se contentent pas de lire leurs écrits mais entrent en contact magique avec eux et vont jusqu'à explorer les plans parallèles pour comprendre le sens de la vie et de la mort.

Ils s'emploient également à la protection des nouvelles générations, auxquelles ils apprennent à louer les générations précédentes de leur race.

Ce clergé valorise grandement la vérité.

Les prêtres du dieu des ancêtres exècrent les morts-vivants et les considèrent comme une parodie de la vraie mort, laquelle est noble. Ils s'efforcent donc de détruire tous les morts-vivants qu'ils rencontrent.

Les dieux mineurs de cet attribut se dévoueraient à des sous-ensembles tirés du grand groupe des Ancêtres. Parmi ces sous-ensembles l'on compte : les ancêtres d'une race précise, d'une cité donnée, ou d'un grand clan particulier ; tous les ancêtres de sexe masculin, tous les ancêtres de sexe féminin, tous les ancêtres guerriers, tous les ancêtres érudits, etc. Il serait convenable qu'une divinité civique (voir plus loin, **Communauté**) soit également le dieu des ancêtres de la cité, par exemple.

Les divinités vouées aux ancêtres ne favorisent aucun des deux sexes.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec les prêtres des Naissances/Enfants, de la Communauté, de la Divinité de l'Espèce Humaine, des Destin/Destinée, de la Race et des Sites. Ils n'aiment pas les prêtres de la Maladie.

Alignement : Cette divinité est neutre bonne. Ses prêtres peuvent être chaotiques bons, neutres bons ou loyaux bons. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Histoire Locale. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture, Héraldique, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, Général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Education :* Ces prêtres doivent enseigner la valeur du culte des ancêtres aux nouvelles générations et sont donc les dépositaires d'un grand savoir historique. *Missions :* Enquêter sur les mystères anciens, découvrir ce qui est réellement arrivé aux ancêtres illustres ayant mystérieusement disparu ou péri, dégager la vérité des vieilles légendes portant sur les héros de la cité, etc. *Prophétie :* Ecouter les présages chuchotés par les morts.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Gourdin, dague/coutelas, fléchette, couteau, bâton. *Armures autorisées :* Aucune ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Bo également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de mauvaises aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Astrale, Création, Divination, Garde, Nécromantique, Protection. *Accès mineur à :* Charme, Soins. Comme cela ne lui donne pas accès au nombre de sphères mineures indiquées pour un prêtre doté de mauvaises aptitudes au combat, le prêtre bénéficiera de plusieurs pouvoirs conférés.

Pouvoirs : *Détection* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") des tombes et des morts-vivants. Le prêtre peut détecter la présence de morts-vivants sur un rayon de 97 mètres, ainsi que les tombes qui contiennent encore des dépouilles. Il peut faire la différence entre un mort et un mort-vivant, mais ne bénéficie d'aucune autre faculté analytique (en d'autres termes, il ne peut pas savoir si le mort-vivant est un vampire). Les murs de pierre fine ou de bois réduisent la portée de ses détections à 49 mètres, ceux de grosse pierre et de terre les ramènent à 17 mètres. (Par conséquent, s'il foule une tombe, il ne détectera sa présence que si elle se trouve à 17 mètres de profondeur ou moins.) *Immunité* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") contre les pouvoirs de charme des créatures mortes-vivantes comme le vampire. *Repousser les morts-vivants* (identique au pouvoir de clerc). Au 8ème niveau : *Prophétie* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") : Le prêtre ne peut se livrer à des prophéties volontaires ; quand il reçoit une prophétie, il entend la voix des morts comme ceux-ci le conseillent.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent de cinq prêtres du troisième niveau et de quinze autres du premier niveau vénérant tous le même dieu. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : cinq prêtres dont deux au maximum pourront être choisis parmi les prêtres du troisième niveau. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau. Celle-ci doit aussi tenir lieu de bibliothèque généalogique aux communautés environnantes et recevra la visite permanente d'érudits en quête d'informations familiales et ancestrales (ou venant y apporter les renseignements qu'ils ont eux-mêmes acquis).

Symboles possibles : Arbre.

Animaux

Ce dieu est le protecteur des animaux. Il pourrait souhaiter protéger les animaux contre toute souffrance et donc se révéler l'ennemi de tous les chasseurs, rôdeurs et carnivores de toutes sortes. Le plus souvent, il se préoccupe surtout de préserver les espèces animales et empêche que la chasse ne mène à leur extinction, etc. Il laisse donc la chasse et la pose de pièges se dérouler si elles s'effectuent dans des proportions raisonnables.

Les prêtres de ce dieu font aussi leur possible pour empêcher les chasses et les poses de pièges excessives, et pour rappeler à leurs ouailles que le dieu vengera les abus. Habituellement, ce dernier se contente de figurer parmi les nombreux dieux et n'exige jamais d'être l'objet de culte principal de ses ouailles.

Il existe un autre type de dieu-animal mineur : le protecteur d'une espèce ou d'une famille d'espèces. Cette divinité pourrait incarner le dieu des lions, le dieu de tous les félins, celui des élé-



phants ou celui des marsouins et des dauphins. Dans une société primitive, tous les membres d'une tribu nomade pourraient vénérer le dieu des bêtes de troupeaux qu'ils chassent (le bison, par exemple).

Les divinités animales sont souvent de sexe masculin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec les druides et les prêtres de la Terre, de la Fertilité, de la Chasse, du Cycle Vie-Mort-Renaissance, de la Nature, des Fleuves/Océans (uniquement si le clergé est associé d'une façon ou d'une autre aux animaux aquatiques) et de la Race (Elfe).

Alignement : Cette divinité est neutre strict. Ses prêtres peuvent être neutres mauvais, neutres stricts ou neutres bons ; les prêtres mauvais ont leur propre secte et ne sont pas tolérés par les autres prêtres. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 9, Charisme 13. Un score de 16 en Sagesse ou en Charisme donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Charisme donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Maîtrise des Animaux. *Compétences diverses recommandées :* Maîtrise des Animaux, Equitation (l'une ou les deux compétences), Lecture/Ecriture, Religion, Connaissance des Animaux, Pistage. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, combattant.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Vigilance :* Protection de toute vie animale contre les massacres inutiles, surtout ceux perpétrés par les humains et les autres races douées de raison. *Missions :* Actes de guerre dirigés à l'encontre des personnes faisant souffrir le monde animal et l'animal totem du prêtre. (Les chasseurs normaux et occasionnels n'encourent pas ce type d'attaque, mais ceux qui chassent ou posent des pièges dans des proportions excessives et mettent en danger la survie d'une espèce tout entière s'y exposent.)

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Griffe, ceste, gourdin, dague/coutelas, couteau, masse, main-gauche, stylet, épées (toutes), marteau de guerre. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-métalliques ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Katana, sai, wakizashi sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Animale, Charme, Divination, Protection. *Accès mineur à :* Combat, Création, Soins, Végétale.

Pouvoirs : *Identification* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") de tous les monstres ou animaux naturels que le prêtre aperçoit. (Un monstre ou un animal "naturels" fait partie d'une espèce, d'une enclave écologique, pratique la ponte, élève sa progéniture et dépend d'une race existant depuis cinq ans au moins. Les espèces animales nouvellement créées, les démons, les assemblages et les monstres de ce type n'entrent pas dans cette catégorie ; lorsque le prêtre les voit, il ne peut les identifier que s'il les a déjà rencontrés au préalable.) *Langue/Communication* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") : Le prêtre peut communiquer avec trois espèces animales précises (par exemple, les lions, les corbeaux et les loups) ou bien une catégorie d'animaux (par exemple, tous les félins, toutes les races canines) ; le MD détermine lesquelles en se fondant sur les attributs du dieu, mais ces derniers ne commandent pas de choix spécifique, le MD peut laisser le joueur choisir. *Parole apaisante* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion", mais peut s'utiliser sur des monstres ou animaux "naturels" uniquement). Au 5ème niveau : *Changement de forme* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion" ; là aussi, le MD détermine la/les forme/s accordée/s par la transformation en se fondant sur les attributs du dieu, ou laisse le joueur en faire le choix).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, d'un prêtre du troisième niveau et de douze autres du premier niveau vénérant tous le même dieu. Viennent s'y ajouter un rôdeur du troisième niveau et sept autres du premier niveau. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres et deux rôdeurs de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau. Le temple doit tenir lieu d'hospice réservé aux animaux, "d'hôpital" dédié aux animaux malades et blessés amenés par les rôdeurs. Un grand nombre d'érudits gagnent également ces places-fortes pour recevoir l'enseignement que les rôdeurs leur donnent sur les animaux et les monstres dans leur habitat naturel.

Symboles possibles : Animal quelconque, griffes.

Notes : Les armes permises à ce clergé ont été choisies pour leur similarité avec les attaques animales. C'est pourquoi les armes permettant des attaques perforantes et tranchantes sont nombreuses tandis que les armes de tir ou contondante sont absentes.

Artisanat

Ce dieu représente la création et la confection d'articles non-métalliques de tout genre : objets d'art en bois, meubles, textiles, vêtements, articles en cuir, verrerie, vaisselle en porcelaine, et ainsi de suite. Il pourra également incarner le dieu de l'ingénierie et de la maçonnerie.

Les prêtres de ce dieu essaient de soutenir et d'aider les jeunes artisans, d'encourager l'échange des techniques et des idées entre les différentes cités et guildes, et d'améliorer le degré de per-

fectionnement de tous les types d'artisanat et de tous les arts apparentés.

Les dieux mineurs de cet attribut incarneront les dieux d'arts artisanaux spécifiques. L'un pourra être celui de la Menuiserie et l'autre celui de la Maroquinerie.

Les dieux de l'artisanat pourront être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Arts, de la Communauté, de la Culture, de la Divinité de l'Espèce Humaine, de la Lumière, des Littérature/Poésie, de la Ferronnerie, des Musique/Danse, de la Race (Naine), de la Race (Elfe), du Soleil et du Commerce.

Alignement : Cette divinité est bonne ; à l'appréciation du MD, elle pourra être chaotique bonne, neutre bonne ou loyale bonne, la tendance étant neutre bonne. Quel que soit son alignement, ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10, Dextérité 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Dextérité donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Dextérité donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* L'une des suivantes : Charpenterie, Cordonnerie, Ingénierie, Maroquinerie, Poterie, Couture/Confection, Maçonnerie, Tissage, Estimation, Taille de Gemme, Fabrication d'Arcs et de Flèches. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, rôdeur.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Education :* Enseignement de l'artisanat aux ouailles, promotion de l'artisanat de toutes sortes au sein de la communauté et de la société. Doivent participer aux événements semestriels lors desquels les produits de l'artisanat sont exposés et vantés (devant le trône ou sur la place du marché). *Enquête :* Ces prêtres sont passionnés d'histoire et cherchent à redécouvrir les techniques et arts artisanaux perdus ; ils partent donc souvent en expédition dans des ruines anciennes et des cités oubliées. *Vigilance* à l'égard de tous les ennemis, gouvernants ou entreprises privées s'employant à abolir l'enseignement, et plus particulièrement celui de l'artisanat. (Toutefois, ces prêtres encouragent une certaine compétition entre les guildes ou les artisans de cités différentes. Bien que cela se traduise parfois par de forts ressentiments, cette attitude fait vraiment avancer l'artisanat.)

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Arcs (tous), gourdin, arbalète, bâton, fronde, lance-pierres. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-métalliques, tous les boucliers. *Campagnes orientales :* Le bo, le daikyu et le nunchaku sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Création, Divination, Soins. *Accès mineur à :* Combat, Elémentaire, Végétale, Protection, Soleil. Ce clergé a un accès majeur en moins et deux accès mineurs en plus, nous le considérerons donc comme étant équilibré.

Pouvoirs : *Analyse* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") de la maîtrise inhérente à l'exécution d'un article artisanal. Le prêtre pourra dire si l'article en question est de qualité inférieure, moyenne, ou supérieure. Cela lui donne un bonus de +2 à son test de compétence en Estimation s'il possède cette dernière. Sinon, il ne peut estimer la valeur monétaire (en pièces d'or) des articles. *Détection des portes secrètes* (identique au pouvoir des elfes : jet réussi si le prêtre obtient 1 sur 1d6 lorsqu'il passe à moins de 3 mètres de la porte, 1-2 sur 1d6 pour trouver les portes secrètes, et 1-3 sur 1d6 pour découvrir les portails dissimulés en se livrant à une recherche approfondie ; les prêtres elfes de cet ordre réussissent leur jet s'ils obtiennent 1-2 lorsqu'ils passent à moins de 3 mètres de la porte, 1-3 pour trouver les portes secrètes, et 1-4 pour découvrir les portails dissimulés grâce à une recherche approfondie).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 7ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un guerrier du troisième niveau et deux autres du deuxième niveau occupant la fonction de gardes, ainsi que vingt hommes et femmes normaux dotés chacun d'une compétence diverse touchant à l'artisanat. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres dont un seul pourra être du troisième niveau, ainsi que deux guerriers et quatre hommes et femmes normaux de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 7ème niveau. Celle-ci doit fournir des ateliers à ses artisans, hommes et femmes normaux inclus.

Symboles possibles : Métier à tisser, tour de potier, fuseau, aiguille.

Notes : Les armes de ce clergé ont été choisies parce qu'elles peuvent être fabriquées par des artisans plutôt que par des forgerons, et plus particulièrement par des menuisiers.

Arts

Ce dieu célèbre les arts, et plus particulièrement les arts visuels (comme la peinture et la sculpture).

Les prêtres de ce dieu se vouent à encourager le développement des arts visuels de chaque race douée de raison. Même s'ils semblent se consacrer à une cause non-violente, ils doivent apprendre des catégories de magie (surtout



Divination, pour apprendre, et Création, pour créer) si nombreuses qu'ils disposent d'une très grande puissance magique et ce, même en situation de combat.

Les dieux mineurs de cet attribut se dévoueront à des arts particuliers : un dieu de la Sculpture, par exemple.

Les dieux des arts peuvent tout aussi bien appartenir à un sexe comme à l'autre.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Communauté, de l'Artisanat, de la Culture, de la Divinité de l'Espèce Humaine, de la Lumière, des Littérature/Poésie, de la Ferronnerie, des Musique/Danse et du Soleil.

Alignement : Cette divinité est bonne ; si le MD le souhaite, elle peut être chaotique bonne, neutre bonne ou loyale bonne, la tendance étant neutre bonne. Quel que soit son alignement, ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 13, Intelligence 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Intelligence donne +5% aux points d'expérience acquis. Un score de 16 en Sagesse et en Intelligence donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Don Artistique (le MD peut choisir l'art en question ou laisser le joueur décider). *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. Encouragement des personnes (même si elles n'appartiennent pas à leurs ouailles) faisant montre de talents artistiques. Participation aux événements semestriels pendant lesquels les œuvres des artistes sont exposées (lors de spectacles, devant les gouvernants locaux, ou sur les places des marchés). Punition des êtres profanant ou détruisant des chefs-d'œuvre. *Vigilance :* L'art heurte souvent la sensibilité des personnes n'appréciant pas certaines de ses manifestations à leur juste valeur, aussi ces prêtres doivent-ils demeurer vigilant à l'égard de la censure.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Arcs (tous). *Armures autorisées :* Aucune ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Daikyu également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de mauvaises aptitudes au combat.

Autres limitations : Les prêtres de l'art reçoivent des Dés de Vie à six faces uniquement, et non des dés à huit faces.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Astrale, Création, Divination, Elémentaire, Végétale, Protection, Soleil. *Accès mineur à :* Soins, Nécromantique. Ce qui donne un accès majeur supplémentaire et deux accès mineurs de moins au prêtre par rapport à la formule prêtre doté de mauvaises aptitudes au combat. Sa condition est donc presque équilibrée, mais il bénéficiera également de plusieurs pouvoirs conférés.

Pouvoirs : *Identification* de certains sorts et *Immunité* contre ceux-ci (tels que ces pouvoirs sont décrits au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Grâce à sa connaissance très intime de la créativité et de l'art, le prêtre est immunisé (reçoit un jet de sauvegarde à réussite automatique) contre tous les sorts de magicien d'Illusion du premier niveau donnant droit à un jet de sauvegarde ; il obtient un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre tous les autres sorts d'Illusion donnant droit à un jet de sauvegarde (il ne peut lancer un jet de sauvegarde contre l'invisibilité d'une autre personne, par exemple). En outre, même s'il rate son jet ou n'y a pas droit, il reconnaît toujours les sorts suivants lorsqu'ils sont utilisés (à condition de voir la zone affectée par le sort) : *changement d'apparence, hantise, piège de Léomund, terreur, terrain hallucinatoire* et *vacuité*. De plus, cela n'immunise pas le prêtre contre les effets du sort (par exemple, le sort *hantise* continue de le terrifier), mais ce dernier saura qu'il s'agissait d'une illusion.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent de cinq prêtres du troisième niveau et de cinq autres du premier niveau vénérant tous le même dieu. Viennent s'y ajouter vingt hommes et femmes normaux doués de compétences artistiques diverses. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : quatre prêtres (dont deux au maximum pourront être du troisième niveau) et quatre hommes et femmes normaux. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau. Le prêtre doit tenir lieu de protecteur des arts dans les environs immédiats et faire en sorte que sa place-forte devienne un centre d'enseignement dédié à toutes les personnes faisant montre de talents artistiques prometteurs.

Symboles possibles : Ciseau de sculpteur, palette, pinceau.

Notes : L'arc, la seule arme autorisée à ces prêtres, a été choisi car c'est le symbole de l'inspiration.

Aube

Le dieu de l'aube représente la frontière qui sépare la Nuit du Jour, les Ténèbres de la Lumière, la Lune du Soleil. C'est un ami de l'humanité, un souffleur d'inspiration, et un ennemi des choses ténébreuses.

Les prêtres de cette divinité travaillent essentiellement à faire en sorte que leurs ouailles apprécient les vertus du dieu à leur juste valeur. Tout comme leurs alliés, les prêtres du dieu du Soleil, ils s'avèrent également les ennemis des morts-vivants.

Les divinités de l'aube sont le plus souvent de sexe féminin.



Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Ténèbres/Nuit, des Forces Elémentaires, du Feu, des Soins, de la Chasse, de la Lumière, de la Magie, de la Lune, des Oracles/Prophétie et du Soleil.

Alignement : Cette divinité est loyale bonne. Ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement bon ou neutre.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10, Charisme 13. Un score de 16 en Sagesse ou en Charisme donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Charisme donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Sens de l'Orientation. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture, Religion, Connaissance des Sorts. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Vigilance* à l'égard des créatures mauvaises de la nuit et plus particulièrement des morts-vivants.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Arcs (tous). *Armures autorisées :* Aucune ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Le daikyu est également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de mauvaises aptitudes au combat.

Autres limitations : Les prêtres du dieu de l'Aube obtiennent des Dés de Vie à 6 faces et non à huit.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Divination, Elémentaire (sorts concernant la chaleur, le feu, ou l'air uniquement ; les sorts de l'eau et de la terre ne sont pas autorisés), Soins, Conjuration, Soleil. *Accès mineur à :* Animale, Création, Nécromantique, Végétale, Protection, Climat.

Pouvoirs : *Charme/Fascination* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion", ne peut être utilisé au combat). *Immunité* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") contre les absorptions de niveaux d'expérience des morts-vivants. *Repousser les morts-vivants* (identique au pouvoir de clerc). Au 10ème niveau, *char de Sustarre* : le prêtre peut employer ce sort une fois par jour en plus de ses autres sorts.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un mage du troisième niveau et deux autres du premier niveau occupant le poste de conseillers, ainsi qu'un rôdeur du troisième niveau et deux autres du premier niveau occupant la fonction de gardes et de soldats. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres, un mage et un rôdeur de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau.

Symboles possibles : Char, motif de couleurs rosées.

Notes : L'arc a été choisi comme seule arme possible pour cet ordre car il représente la lumière (les traits de lumière étant équivalents aux traits des flèches).

Bien (Philosophie)

De même que les pensées et les actions mauvaises engendrent de mauvaises énergies (voir Mal, p. 68), les pensées et les actions bonnes engendrent de bonnes énergies, lesquelles donnent naissance aux prêtres de la philosophie du Bien.

Le but de ces prêtres est de contrer l'expansion du mal dans l'univers. Ils s'efforcent tout particulièrement d'anticiper les agissements des êtres mauvais pour les prendre de vitesse et les contrecarrer autant que faire se peut. Ils peuvent croire en la Loi comme ne pas y croire ; certains d'entre eux, des prêtres chaotiques bons, enfreignent toutes sortes de lois et de restrictions sociales afin de mener leurs bonnes intentions à bien.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Divinité de l'Espèce Humaine, du Grand Tout, de la Paix, de la Race, de la Rédemption et de la Sagesse. Ils n'aiment assurément pas les prêtres du Mal.

Alignement : Cette philosophie est bonne. Ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon (chaotique bon, neutre bon, et loyal bon) ; ils appartiennent tous à la même secte, aussi les chaotiques, les neutres et les loyaux doivent-ils bien s'entendre. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 9. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Religion. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, combattant.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Missions :* Les prêtres de cette philosophie passent le plus clair de leur existence à mener des missions dirigées à l'encontre des prêtres de la philosophie du Mal, sans oublier les intrigues des mauvais hommes, les prêtres du dieu de la maladie, etc.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Arcs (tous), dague/coutelas, hachette/hache de jet, javelot, couteau, lasso, arme d'hast, lance de fantassin, lance-pierres, stylet, épées (toutes). *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers. *Campagnes orientales :* Les daikyu, katana et wakizashi sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.



Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Soins, Protection. *Accès mineur à :* Charme, Divination.

Pouvoirs : Le prêtre peut lancer le sort *détection du mal* trois fois par jour en sus de tous ses autres sorts. *Repousser les morts-vivants* (identique au pouvoir de clerc). Bonus +1 permanent au toucher et aux dégâts infligés à tous les ennemis mauvais et ce, en sus de tout autre bonus.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent d'un prêtre du troisième niveau et de deux autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un paladin du cinquième niveau, trois paladins du troisième niveau, et six autres du premier niveau afin d'occuper le poste de soldats, ainsi qu'un mage du troisième niveau et deux autres du premier niveau pour servir d'agents spéciaux ; les prêtres et les mages auront très exactement le même alignement que le prêtre qu'ils suivent, les paladins seront obligatoirement loyaux bons. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : un prêtre, deux paladins et un mage de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau. La construction de cette dernière comprend souvent un hôpital et une bibliothèque, mais il s'agit là d'une tendance et non d'une obligation imposée par l'ordre.

Symboles possibles : Rayon de lumière, ankh.

Chasse

Ce dieu est le protecteur des chasseurs et procure nourriture et fourrures. C'est pourquoi il est très aimé des hommes des bois. Bien qu'il chasse les animaux et encourage ses ouailles à faire de même, il s'avère généralement un chasseur sage. A l'instar du dieu des Animaux, il est souvent le protecteur des animaux, les préservant de la destruction inutile commise par certains chasseurs et braconniers insatiables.

Les prêtres de ce dieu sont également des chasseurs, et leur mission consiste à enseigner les principes sensés de la chasse à leurs ouailles : ne pas tuer les mères et leurs petits, ne pas dépeupler les régions sauvages en supprimant des espèces entières, etc.

Le dieu de la Pêche pourrait incarner un autre aspect de ce dieu.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Animaux, des Ténèbres/Nuit, de la Lumière, de la Lune et du Soleil.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres stricts ou neutres bons, la majorité se révélant neutres stricte. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10, Dextérité 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Dextérité donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Dextérité donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Chasse. *Compétences diverses recommandées :* Sens de l'Orientation, Pêche, Lecture/Ecriture, Religion, Connaissance des Animaux, Alpinisme, Course, Pose de Collets, Survie, Pistage. *Compétences martiales requises :* Arc. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, combattant.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Sarbacane, arcs (tous), arbalète, harpon, javelot, lasso, filet, fronde, lance de fantassin, trident. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-métalliques ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Le daikyu est également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Divination, Garde, Protection, Conjuration. *Accès mineur à :* Soins, Végétale, Climat.

Pouvoirs : Bonus de +2 permanent au toucher des tirs à l'arc et ce, en sus de tout autre bonus.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent d'un prêtre du troisième niveau et de deux autres du premier niveau, tous issus du même clergé. Viennent s'y ajouter un rôdeur du cinquième niveau, trois rôdeurs du troisième niveau, et six autres du premier niveau occupant la fonction de "rôdeurs des bois", ainsi que dix hommes et femmes normaux possédant tous la compétence Vétérinaire (celle-ci ne figure pas dans le *Manuel des Joueurs*. Elle est semblable à la compétence Premiers Secours, si ce n'est qu'elle soigne les animaux et les monstres uniquement). En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : un prêtre et deux rôdeurs de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau. Celle-ci peut être élevée dans une cité ou dans les régions sauvages et doit absolument s'attacher à défendre la vie animale des terres sauvages environnantes. (Cela ne signifie pas arrêter les chasseurs si leur chasse ne menace pas la population animale d'extinction. Cependant, tout facteur mettant une espèce en danger, telles les sécheresses, les chasses excessives, les déforestations, etc., entraînera le courroux du clergé.)

Symboles possibles : Arc et flèche croisés.

Notes : Le harpon et le trident ne peuvent servir qu'aux prêtres dont le dieu possède des attributs liés à la mer ou à la pêche. Si ce dernier se voue à la chasse sur terre, les prêtres ne peuvent utiliser ni le harpon ni le trident.

Ciel, Climat

Ce dieu représente l'atmosphère sous toutes ses manifestations, en commençant par son aspect le plus dégagé et le

plus calme pour finir par sa forme la plus orageuse et la plus agitée. C'est ce dieu qui détermine la quantité de pluie dont les sols seront imprégnés ; c'est lui qui, de temps à autre, s'énerve quelque peu et rage jusqu'à terrifier chacune des créatures vivant en cet endroit. Ce dieu est féroce, puissant, et s'avère fort nécessaire.

La fonction de ses prêtres consiste principalement à faire en sorte que le dieu bénéficie du culte auquel il a droit. A part ça, ils peuvent faire à peu près ce qu'ils veulent : servir des communautés distinctes ou partir à l'aventure.

Les dieux mineurs de l'attribut céleste incarnent un seul des aspects du ciel ou du climat. Les dieux de la Foudre, du Tonnerre et du Vent décrits dans ce chapitre peuvent être considérés comme des dieux mineurs du ciel et du climat.

Le dieu du ciel est presque toujours de sexe masculin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec les druides et les prêtres de l'Agriculture, de la Terre, des Forces Elémentaires, de la Fertilité, du Cycle Vie-Mort-Renaissance, de la Foudre, de la Nature, des Fleuves/Océans, des Saisons, du Tonnerre, de la Végétation et du Vent.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres stricts ou neutres bons, la majorité s'avérant neutre stricte. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10, Constitution 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Constitution donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Constitution donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Météorologie. *Compétences diverses recommandées :* Religion, Lecture/Ecriture. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Hache d'armes, arcs (tous), gourdin, hachette/hache de jet, javelot, lance de fantassin, marteau de guerre. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-métalliques et tous les boucliers. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Astrale, Elémentaire (le prêtre peut utiliser les sorts dont le nom comporte les mots eau, air, et vent uniquement, ainsi que le sort char de sustarre), Protection, Climat. *Accès mineur à :* Combat, Divination, Végétale, Soleil.

Pouvoirs : *Inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de seize autres du premier niveau, tous issus du même ordre. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : Trois prêtres de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Dôme, nuage, nuage de pluie.

Commerce

Ce dieu aime faire des affaires et les personnages qui marchandent bien. Il encourage également l'échange d'idées entre cultures par le biais du commerce. Ces traits s'appliquent également à ses prêtres, lesquels essaient de maintenir l'existence des routes commerciales, de les protéger contre les taxes excessives, et d'en tirer un profit mutuel.

Le dieu du commerce aime également celui de la malice et de la fourberie et convient parfaitement aux cultes exercés par les voleurs et les bardes.

Le dieu du commerce est de sexe masculin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Communauté, de l'Artisanat, de la Culture, des Fortune/Chance, des Messagers, des Malice/Fourberie et de la Prospérité.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres mauvais, neutres stricts ou neutres bons ; les prêtres mauvais disposant de leur propre secte, les autres prêtres ne sont pas forcés de les supporter. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12, Charisme 13. Un score de 16 en Sagesse ou en Charisme donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Charisme donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Estimation. *Compétences diverses recommandées :* Etiquette, Langues Vivantes, Equitation, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Griffe, dague/coutelas, fléchette, hachette/hache de jet, javelot, couteau, main-gauche, stylet, rapière, sabre, épée courte. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-métalliques ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Les shurikens et le wakizashi sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Divination, Garde,



Protection. *Accès mineur à :* Combat, Soins, Soleil, Climat.

Pouvoirs : *Immunité* (jet de sauvegarde à réussite automatique, tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") contre tous les sorts dont le nom comprend le mot "charme". *Langue/Communication* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") ; du 1er au 4ème niveau, le prêtre obtient une langue supplémentaire par niveau (ou bien une unité de compétence diverse additionnelle qu'il doit obligatoirement utiliser pour acquérir de nouvelles langues) ; les langues choisies doivent être celles d'humanoïdes doués de sensation. *Parole apaisante* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter trois bardes du deuxième niveau et deux voleurs du deuxième niveau tenant le rôle d'agents (aux yeux et aux oreilles perçants), ainsi qu'un guerrier du cinquième niveau occupant la fonction de garde. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres, un barde, et un voleur de son choix, plus le guerrier. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Bateaux, pièces de monnaie.

Communauté

Lorsque l'intérêt d'un dieu touche à une cité unique (son expansion, sa défense, et sa prospérité), il reçoit le titre de dieu de la communauté ou, plus fréquemment, de divinité civique.

Les prêtres de la divinité civique ont pour responsabilité de faire en sorte que le dieu soit vénéré par les habitants de la cité, et de soutenir toutes sortes de plans et d'efforts visant à améliorer cette dernière : plans de croissance civique, projets d'amélioration des murs et armée de la cité, etc.

La même divinité civique pourra dominer plusieurs cités, ou bien chaque ville pourrait posséder son propre dieu mineur.

Le MD pourra souhaiter éviter une trop grande profusion de dieux dans son monde de campagne. Dans ce cas, la divinité civique devrait (et de façon prioritaire) incarner le dieu d'un quelconque attribut distinct en plus d'être la divinité civique d'une cité donnée. Dans la mythologie grecque, par exemple, Athéna représentait essentiellement la déesse de la sagesse, ce à quoi venaient s'ajouter les attributs secondaires de déesse de la guerre, de l'artisanat et de la cité d'Athènes.

Les divinités civiques de sexe masculin et féminin sont tout aussi courantes.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de l'Agriculture, des Ancêtres, des Arts, des Naissances/Enfants, de la Mort, de la Protection, du Mariage, des Messagers, de la Paix, de la Prospérité, de la Race, des Souveraineté/Royauté, des Sites, du Commerce et de la Guerre.

Alignement : Une divinité ayant pour seul attribut de protéger une communauté unique possède un alignement correspondant à celui de la communauté en question. Elles sont, pour la plupart, neutres strictes, leur seul intérêt résidant dans la survie de la communauté par tous les moyens : loi, chaos, bien ou mal. Ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement, mais les mauvais, les bons et les neutres se rassemblent en des branches distinctes et séparées. Si le MD le désire, ces dernières peuvent mal s'entendre. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement. Le MD peut décider que la divinité civique est neutre bonne, auquel cas aucun prêtre ni fidèle ne sera mauvais, ou neutre mauvaise, auquel cas aucun prêtre ni fidèle ne sera bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10, Charisme 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Charisme donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Charisme donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains. Si les habitants d'une communauté sont tous issus d'une même race douée de raison (ou si elle se soucie principalement d'une race unique), les prêtres ne pourront appartenir qu'à cette seule race. Si la population se compose de plusieurs races douées de raison, les prêtres de la communauté pourront provenir de n'importe quelle race.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Histoire Locale. *Compétences diverses recommandées :* Etiquette, Héraldique, Histoire Ancienne, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Education :* Le prêtre doit préserver l'histoire de la cité, l'enseigner aux jeunes membres de ses ouailles, et empêcher qu'elle sombre dans l'oubli. *Vigilance :* Toutes les menaces portant sur la cité. C'est pourquoi les prêtres des divinités des communautés parcourent souvent le monde : ils tiennent lieu de réseau d'informations au service de la cité, tendant l'oreille pour déceler toute indication d'une menace ou d'un danger extérieurs qui pèserait sur la cité.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Dague/coutelas, couteau, plus deux autres à choisir dans la liste suivante (le MD prend cette décision en désignant les armes les plus représentatives de la cité en question ; l'une d'elle, au moins, devrait faire 1d8 points de dégâts ou plus) : hache d'armes, arcs (tous), arbalète, fléaux (les deux), harpon, lance, masse, étoile de matin, filet, arme d'hast, bâton, lance de fantassin, épée bâtarde, sabre d'abordage, épée longue, rapière, sabre, épée courte, épée à deux mains, trident, marteau de guerre. *Armures autorisées :* Tou-

tes les armures et tous les boucliers. *Campagnes orientales :* A ajouter à la liste ci-avant : bo, daikyu, katana. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Les prêtres d'une divinité civique doivent toujours porter des vêtements indiquant leur statut clérical lorsqu'ils se montrent en public.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Création, Soins. *Accès mineur à :* Combat, Protection. Ces choix ne donnent pas accès à un grand nombre de sorts, aussi le prêtre bénéficiera-t-il de bons pouvoirs conférés. Notez que le MD pourra remplacer l'accès majeur à Création et l'accès mineur à Combat par d'autres sphères si la divinité civique qu'il a créée possède des attributs secondaires non représentés dans cette liste.

Pouvoirs : *Provoquer une rage de berserker* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Parole apaisante* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Repousser les morts-vivants* (la Communauté rassemble des êtres vivants, aussi les prêtres de cette secte ne sont-ils pas amis avec les morts-vivants).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 7ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau vénérant tous le même dieu. Viennent s'y ajouter un guerrier du troisième niveau et douze autres du premier niveau occupant la fonction de gardes. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres et trois guerriers de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 7ème niveau. Celle-ci doit être bâtie dans l'enceinte de la cité et tenir lieu de bibliothèque spécialisée dans l'histoire de la cité et dans les arts et littérature produits par les artistes et écrivains importants de la cité.

Symboles possibles : Le symbole utilisé par la communauté, quel qu'il soit, est également celui de ce clergé. Si le symbole municipal est le lion, il en va de même pour le dieu.

Compétition

Ce dieu est celui de la compétition, et plus particulièrement des compétitions sportives. Il insiste pour que ses fidèles soient honnêtes, impartiaux et sincères. Il est également partisan d'une bonne santé, de la pratique d'exercices, et d'une amélioration physique personnelle.

Ses prêtres poursuivent les mêmes buts et les exaltent en organisant régulièrement des événements et des exercices sportifs ou en tenant le rôle d'arbitres impartiaux lors de ces derniers.

Les divinités des aspects mineurs de la Compétition pourraient incarner les dieux d'événements spécifiques. Il pourrait s'avérer fort honorable, par exemple, de représenter le dieu de la Boxe ou de la Lutte. Néanmoins, il serait bien moins impressionnant d'être le dieu du Saut en Longueur ou de la Natation Synchronisée.

D'ordinaire, les dieux de la compétition sont de sexe masculin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Divinité de l'Espèce Humaine, des Fortune/Chance, des Justice/Vengeance, de la Paix et de la Force.

Alignement : Cette divinité est loyale bonne et ses prêtres n'ont pas d'autre choix. Ses ouailles, qui semblent ne se tourner vers leur dieu qu'au moment des événements compétitifs, peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12, Intelligence 10. Un score de 16 en Sagesse ou en Intelligence donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Intelligence donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Endurance. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture, Religion, Jeu. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, combattant.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Jugement :* On demande aux prêtres de ce dieu d'arbitrer tous les événements sportifs et de veiller à l'honnêteté des jeux. (Certains événements ne seront pas toujours arbitrés par des prêtres de ce dieu uniquement, mais les derniers tours, et plus particulièrement les finales, le seront immanquablement.) *Vigilance :* Malhonnêteté. Les prêtres de ce dieu détestent la malhonnêteté et l'incorrection plus que tout autre trait humain. Ce sentiment ne s'arrête pas aux arènes sportives, ils s'opposent également à tout règne injuste. En outre, si deux forces dont l'honneur et la droiture sont à peu près égaux s'affrontent, ces prêtres tendent à soutenir le camp le plus faible, celui donné comme perdant, lorsqu'ils décident de prendre part au conflit.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Arcs (tous), arbalète, dague/coutelas, hachette/hache de jet, javelot, couteau, lance, lance de fantassin, épée (le MD choisit un type d'épée et un seul parmi les suivants ; son choix devrait se porter sur le type d'épée le plus utilisé lors des compétitions organisées dans la culture de la campagne : bâtarde, sabre d'abordage, khopesh, longue, rapière, sabre, courte, à deux mains). *Armures autorisées :* Toutes les armures non-métalliques et tous les boucliers non-magiques. *Campagnes orientales :* Le daikyu est également permis ; le katana serait automatiquement l'épée à choisir. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Un prêtre du dieu de la compétition peut utiliser des objets magiques lors de combats et de guerres ordinaires, mais lors des matches d'une compétition ou d'un défi lancé à ses ennemis il devra absolument annoncer leur présence à son adversaire. S'il enfreint cette règle, il offense son dieu ; il s'agit d'une "utilisation d'ar-



mes et d'armures inadéquates" telle qu'elle est expliquée plus loin dans ce livre à la section "Les prêtres et leurs châtiments" du chapitre intitulé "Jouer son rôle".

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Divination, Elémentaire. *Accès mineur à :* Combat, Soins.

Pouvoirs : *Analyse, Détection, Identification* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") de la tricherie lors des compétitions sportives et des duels. Si les règles d'une compétition ont été établies à l'avance, et si le prêtre de cette secte se trouve à moins de 20 mètres du combat ou de la compétition sportive, il pourra toujours détecter le moment où les règles ont été transgressées et déterminer si cette infraction est volontaire ou accidentelle. Ces prêtres ne se trompent jamais lorsqu'ils affirment qu'une personne est sortie des limites de jeu, a franchi la ligne d'arrivée la première, etc. (Ce pouvoir constitue la principale raison pour laquelle on leur demande toujours d'arbitrer les événements sportifs.) *Bénédiction :* Le prêtre peut jeter ce sort trois fois par jour en sus de tous ses autres sorts. Au huitième niveau, il peut le lancer six fois par jour en sus de tous ses autres sorts.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de seize autres du premier niveau vénérant tous le même dieu. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau. Celle-ci doit comprendre des terrains sportifs, lesquels doivent être régulièrement ouverts aux jeunes athlètes issus des communautés locales.

Symboles possibles : Laurier, couronne de fleurs.

Culture (Avènement de la)

L'intérêt de ce dieu réside dans l'éducation et "l'amélioration" des autres cultures... surtout celles que la culture principale de la campagne considère comme "inférieures".

Les prêtres de ce dieu ont pour mission d'éduquer la population dans le sujet de prédilection de leur dieu. Si ce dernier veut que tous soient instruits, ses prêtres enseignent gratuitement la compétence Lecture/Ecriture à un nombre d'étudiants aussi grand que possible.

Toutefois, si le dieu pense simplement qu'une culture en particulier s'avère supérieure à toute autre, ses prêtres sont chargés de rallier les autres cultures à cette dernière. Par conséquent, le clergé envahit les autres nations, de façon pacifique si possible, organise des missions et tente de convertir la population toute entière au culte de son dieu et au comportement culturel de la civilisation à laquelle ce dernier donne sa préférence.

Lorsqu'il se révèle impossible d'envahir dans la paix, le clergé mène campagne pour faire la guerre à l'autre civilisation. Si celle-ci peut être conquise, il s'y rend pour en convertir la population de force. Lorsque cela se produit, on assiste à une destruction généralisée des temples et sanctuaires des dieux "mineurs" de cette culture, à l'élimination de leurs clergés, et à l'annihilation impitoyable des éléments culturels que le clergé du dieu de la Culture désire modifier.

Les dieux de la Culture ne sont pas tous forcément racistes ou méprisants vis-à-vis des autres cultures. Quelquefois, ils sont juste férus d'éducation et veulent simplement accorder des éléments culturels divins à la population humaine. Dans ce cas, le clergé n'est pas du type à proposer de guerroyer ni à se livrer à des inquisitions destinées à supprimer les autres sectes.

Les dieux de la culture sont très souvent de sexe masculin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Arts, de l'Artisanat, des Littérature/Poésie, du Mariage, de la Ferronnerie, des Musique/Danse, de la Race, des Souveraineté/Royauté, du Commerce et de la Guerre.

Alignement : Cette divinité est loyale neutre. Ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement loyal. La secte des loyaux mauvais est distincte et séparée des sectes loyale bonne et loyale neutre. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Lecture/Ecriture. *Compétences diverses recommandées :* Histoire Ancienne, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Missions :* Conquête de nouveaux territoires et éducation de la population conquise dans la seule façon véritable de penser et de se comporter. *Vigilance :* Les prêtres doivent guetter tout signe de nouvelle émergence des anciens préceptes et usages fallacieux parmi la population conquise (ou parmi leurs ouailles s'il n'y a pas eu conquête).

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Dague/coutelas, javelot, couteau, lance, arme d'hast, lance de fantassin, stylet. *Armures autorisées :* Toutes les armures ; aucun bouclier. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Divination. *Accès mineur à :* Combat, Création.

Pouvoirs : *Inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Parole apaisante* (tel que décrit au chapitre intitulé "Com-

ment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un guerrier du cinquième niveau et cinq autres du deuxième niveau occupant la fonction de gardes. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres et deux guerriers de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau.

Symboles possibles : Livre, plume d'oie, rouleau de parchemin.

Cycle Vie-Mort-Renaissance (Force)

Ce cycle existera très certainement dans les campagnes dépourvues des dieux de la naissance, de la mort, de la fertilité et de la renaissance. Dans les campagnes comportant ces dieux, les forces de la fertilité et de la mort s'opposent, mais dans celles où ce cycle représente la force principale, la fertilité et la mort relèvent du même cycle général. Par conséquent, si le MD dispose de dieux de la mort et de la fertilité dans sa campagne, il ne pourra pas exploiter ce cycle ; s'il utilise celui-ci, il ne pourra pas employer ceux-là.

Les fidèles de cette force croient que les êtres vivants naissent, vivent, meurent, puis se réincarnent pour former un cycle continu. Peut-être ce cycle est-il sans fin, peut-être a-t-il pour objet de donner suffisamment d'expérience à l'âme d'un être vivant pour lui permettre d'atteindre un degré d'existence supérieur.

Dans les campagnes où ce cycle est effectivement présent, il donne assez d'énergie magique à ses prêtres pour lancer des sorts. Les devoirs de ces derniers consistent à éduquer leurs ouailles dans la croyance du cycle, à les réconforter en leur apprenant que la mort marque une étape et non la fin du cycle, et à protéger le monde contre les forces susceptibles de perturber le cycle. Les morts-vivants ayant été retirés (ou s'étant eux-mêmes retirés) de ce cycle naturel, ces prêtres sont leurs ennemis jurés.

Les prêtres de cette force entretiennent de bonnes relations avec les druides et les prêtres de l'Agriculture, des Animaux, de la Mort, de la Terre, de la Fertilité, de la Nature, des Saisons, des Ciel/Climat et de la Végétation.

Alignement : Cette force est neutre stricte ; ses prêtres doivent avoir le même alignement. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Religion. *Compétences diverses recommandées :* Herboristerie, Lecture/Ecriture, Maîtrise des Animaux. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. Ces prêtres dirigent des cérémonies lors des solstices d'été et d'hiver puis lors des équinoxes du printemps et d'automne afin de célébrer le cycle. *Vigilance* à l'égard de tout être souhaitant altérer ce cycle (tels les prêtres de la philosophie du Mal ou, si cela s'avère approprié, les dieux fous de la Mort qui ne trouveront le repos qu'après avoir tué toute chose) ; vigilance à l'égard des spoliateurs de la nature.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Dague/coutelas, couteau, faux, faucille. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-métalliques ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Le nunchaku est également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de mauvaises aptitudes au combat.

Autres limitations : Les prêtres de cette secte ne peuvent se nourrir des chairs animales, ils sont donc végétariens. Toute violation de cette limitation constitue une offense mineure ainsi qu'il est expliqué au paragraphe "Les prêtres et leurs châtiments" du chapitre intitulé "Jouer son rôle".

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Divination, Soins, Nécromantique (*Note spéciale :* Ces prêtres ne peuvent utiliser le sort *résurrection*, ils emploient *réincarnation* à la place), Végétale, Conjuration, Climat. *Accès mineur à :* Animale, Charme, Création, Elémentaire, Protection, Soleil.

Pouvoirs : *Provoquer une rage de berserker* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Repousser les morts-vivants* (identique au pouvoir de clerc).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de seize autres du premier niveau, tous issus du même ordre. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Cercle non brisé, serpent avalant sa queue.

Destin, Destinée

Ce dieu recommande aux races mortelles d'accepter le destin, quel qu'il soit, que les dieux ou toute autre Destinée Supérieure leur réserve. Ce dieu est celui de l'acceptation, de la résignation, de la résolution sans heurt des conflits.

Les prêtres de cette religion croient en la prédestination de tout événement. Ils prêchent une doctrine fondée sur l'acceptation de la volonté des dieux, y compris celle des divinités qu'ils ne vénèrent pas. Lorsque deux dieux s'affrontent, ces prêtres ne se mêlent pas des activités mortelles résultant de cette altercation (sauf si l'un d'eux s'avère le dieu des Destin/Destinée, auquel cas ils épousent sa position). Par contre, si



un dieu poursuit un but, et si des êtres mortels tentent de le contrer, ces prêtres prennent faits et cause pour le dieu contre les mortels. Cette situation prend également effet si le dieu est mauvais ; ces prêtres rallient le camp des dieux et se positionnent contre les mortels sans se préoccuper des motifs de la divinité en question. En résumé, ce clergé est très étrange, philosophique, mais dénué de toute joie.

Les dieux mineurs de cet attribut pourront incarner les dieux d'événements futurs bien particuliers : la guerre menant à la destruction de tous les dieux, par exemple. Ces dieux s'évertueront à faire en sorte que les événements dont ils sont la représentation se produisent effectivement ; leurs prêtres leur apporteront une aide consciencieuse.

Le dieu de cet attribut pourra être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Ancêtres, des Fortune/Chance, des Oracles/Prophétie et du Temps.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres stricts ou neutres bons, la majorité s'avérant neutre bonne. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 13. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Astrologie. *Compétences diverses recommandées :* Histoire Ancienne, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils (doctrine recommandant d'accepter la volonté des dieux). *Missions* entreprises contre les personnes agissant au mépris des dieux. *Vigilance* à l'égard de ces mêmes personnes.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Dague/coutelas, couteau, lasso, attrape-homme, filet. *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers. *Campagnes orientales :* Le manriki-gusari est également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Divination, Garde, Protection, Conjuration. *Accès mineur à :* Combat, Nécromantique, Soleil, et Climat.

Pouvoirs : Le prêtre peut lancer le sort *communion* une fois par mois en sus de tous ses autres sorts et ce, dès le premier niveau (à l'évidence, il ne peut poser qu'une question par utilisation du sort au premier niveau). *Parole apaisante* (voir chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de 16 autres du premier niveau, tous issus du même clergé. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul pourra être du troisième niveau) de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Livre, plume/stylet, chaînes.

Notes : Cet ordre utilise le filet et le lasso car ces armes représentent l'inéluctabilité du destin et de la destinée.

Divinité de l'Espèce Humaine (Philosophie)

Il ne s'agit pas d'un dieu, mais d'une philosophie si attrayante qu'elle génère une énergie magique à laquelle les prêtres de la philosophie peuvent puiser et ce, d'une façon identique à celle dont les prêtres d'un vrai dieu reçoivent leur énergie divine.

Cette philosophie affirme que l'espèce humaine (c'est-à-dire la race humaine, demi-elfes élevés chez les humains inclus, mais nains, elfes, gnomes et petites-gens exclus) est presque de nature divine et devrait s'efforcer d'atteindre la perfection : une perfection physique, mentale et émotionnelle de tous les instants et de toutes les formes. Elle encourage l'homme à lutter pour atteindre l'idéal physique et pour apprendre tout ce qu'il peut sur le monde.

Telle est l'idée dont les prêtres font les louanges. Ils coopèrent à toutes sortes d'entreprises éducatives, artistiques et compétitives, cherchent à conseiller les gens sur chaque aspect de leur existence, et leur donnent asile pour méditer sur les enseignements du clergé.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Ancêtres, des Arts, de la Compétition, de l'Artisanat, des Littérature/Poésie, de la Ferronnerie, des Musique/Danse, du Bien, de l'Amour, de la Race (Humaine), de la Force et de la Sagesse. Ils n'aiment pas les prêtres du Mal.

Alignement : Cette philosophie est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être loyaux bons ou loyaux neutres. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement bon ou neutre.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12, Force 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Force donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Force donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Demi-elfes, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Lecture/Ecriture. *Compétences diverses recommandées :* Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. Encourager ses ouailles (et l'humanité en général) à toujours s'améliorer sur les plans physique et spirituel.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Dague/coutelas, couteau, stylet, épées (toutes). *Armures auto-*



risées : Toutes les armures ; tous les boucliers. *Campagnes orientales :* Le katana et le wakizashi sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Soins. *Accès mineur à :* Combat, Création, Divination, Protection. Comme ce clergé bénéficie de deux accès mineurs supplémentaires, ses pouvoirs conférés ne seront pas très puissants.

Pouvoirs : *Parole apaisante* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du troisième niveau et de sept autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un paladin du troisième niveau et sept autres du premier niveau, ainsi qu'un barde du troisième niveau et sept autres du premier niveau. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres, deux paladins et deux bardes de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau. Celle-ci doit comprendre de grandes salles ou de grands halls destinés à la conversation. Là, les prêtres et les personnes désirant participer aux débats peuvent se réunir et discuter de leur philosophie. La place-forte doit aussi posséder des chambres de méditation pour permettre aux visiteurs de méditer en paix.

Symboles possibles : Silhouette humaine.

Druide

Le druide représente également le prêtre d'une mythologie spécifique. Il a bénéficié d'un traitement bien plus détaillé que les prêtres présentés dans ce supplément mais compte néanmoins parmi leurs rangs. Le clergé druidique a beaucoup de choses en commun avec ceux des dieux de l'Agriculture, des Animaux, de la Terre, de la Fertilité, du Cycle Vie-Mort-Renaissance, de la Nature et de la Végétation.

Ferronnerie

Ce dieu forge les armes et les armures, et façonne les trésors en or et en argent. Il est révéré dans le monde entier par les artisans du métal et certains ont parfois la chance de recevoir l'inspiration de magnifiques réalisations métalliques.

Les prêtres de ce dieu tentent de faire évoluer l'art de la ferronnerie chez les mortels. Pour ce faire, ils acquièrent tous les renseignements possibles en matière de forge et d'autres types de travail du fer. Ils collectent ces informations dans les bibliothèques puis les dispensent aux étudiants et aux apprentis ferronniers.

Les dieux mineurs de cet attribut incarneront une catégorie de travail des métaux bien particulière. L'un d'eux pourra être le dieu de l'armurerie et un autre celui de la forge des épées.

Le dieu de la ferronnerie est de sexe masculin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Arts, de l'Artisanat, de la Divinité de l'Espèce Humaine, du Feu, des Littérature/Poésie, des Musique/Danse, de la Race (Naine), de la Force et de la Guerre.

Alignement : Cette divinité est bonne ; à l'appréciation du MD, elle peut être chaotique bonne, neutre bonne ou loyale bonne, mais la tendance s'avère neutre bonne. Quel que soit son alignement, ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10, Constitution 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Constitution donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Constitution donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* L'une des suivantes : Don Artistique (joaillier, orfèvre, argenteur), Ferronnerie, Armurerie, Forge d'Armes. *Compétences diverses recommandées :* Une autre compétence issue de la liste ci-avant, plus Allumage de Feu, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Marteau de guerre. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, combattant.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Education :* Enseignement du travail du métal à ses ouailles, promotion de la forge d'armes, de l'armurerie, de l'orfèvrerie, de la joaillerie, et de tout autre type de travail du métal au sein de la communauté et de la société. Doit participer à des événements semestriels au cours desquels des articles métalliques de toutes sortes sont exhibés et vantés (devant le trône ou sur la place des marchés). *Enquête :* Ces prêtres s'évertuent à redécouvrir les techniques de ferronnerie oubliées ; cela les conduit souvent à entreprendre des missions exploratoires en des lieux anciens. Ils encouragent également les guildes et les ferronniers de diverses cités à entretenir une pensée compétitive.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Gourdin, masse, maillet, étoile du matin, marteau de guerre, fouet. *Armures autorisées :* Toutes les armures métalliques et tous les boucliers. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Elémentaire (le prêtre peut seulement utiliser les sorts dont le nom comprend les mots feu, flamme, chaleur, pyrotechnie, et le sort *char de Sustarre*), Soleil. *Accès mineur à :* Combat, Divination.

Pouvoirs : *Analyse* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") qualitative du travail ef-



fectué sur les articles métalliques. Le prêtre sera capable de dire si un travail artisanal du métal s'avère de piètre, moyenne, ou excellente qualité. Cela se traduit par un bonus de +2 à ses tests de compétence en Estimation s'il connaît cette dernière. S'il ne la connaît pas, il reste incapable d'établir les valeurs. *Mépris des restrictions ou obstacles* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") : Le prêtre peut traverser le sort *mur de feu* sans subir de dommages. *Inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Bonus de +2 permanent au toucher et aux dégâts effectués avec un marteau de guerre et ce, en sus de tous les autres bonus.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 7ème niveau et se composent de deux prêtres du troisième niveau et de quatre autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un guerrier du troisième niveau et sept autres du premier niveau occupant la fonction de gardes du temple, ainsi que vingt hommes et femmes normaux connaissant tous une compétence diverse adéquate et utile (particulièrement Ferronnerie, Allumage de Feu, Mines, et Lecture/Ecriture). En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : un prêtre, un guerrier, et quatre hommes et femmes normaux de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 7ème niveau. Celle-ci doit comprendre un grand nombre de forges et d'ateliers, assez, en tout cas, pour recevoir les prêtres ferronniers et les hommes et femmes normaux servant le temple.

Symboles possibles : Enclume, marteau.

Fertilité

Ce dieu symbolise la fertilité des bêtes, des cultures agraires et des races douées de raison. Il incarne également les nouvelles générations de chaque espèce, le mépris de la mort et la sexualité.

Les prêtres de ce dieu dirigent des rituels supposés éveiller l'intérêt du dieu pour la fertilité des célébrants, de leurs champs et de leurs animaux. Lors de ces rituels, les couples sans enfants prient pour en avoir, les fermiers prient pour obtenir de belles récoltes, les propriétaires de ranch et les dresseurs d'animaux prient pour que leurs troupeaux bénéficient d'une croissance rapide et robuste. Outre les prières de routine, les prêtres dirigent de grandes fêtes semestrielles (lesquelles ont généralement lieu au début des saisons des semences et des moissons).

Les dieux mineurs de cet attribut pourront incarner des dieux de la fertilité consacrés à une espèce ou à un groupe d'êtres vivants particuliers. L'un d'eux pourra être le dieu de la fertilité des bovins, un autre celui de la fertilité des humains, un autre encore celui de la fertilité des elfes et un dernier celui de la fertilité du blé. Le dieu de l'Agriculture pourrait être considéré comme une divinité vouée à un élément spécifique de l'attribut de la fertilité.

Les dieux de la fertilité pourront être de sexe masculin comme de sexe féminin. Ceux qui représentent la vie animale seront probablement de sexe masculin, et ceux qui représentent la vie végétale seront probablement de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec les druides et les prêtres de l'Agriculture, des Animaux, des Naissances/Enfants, de la Terre, des Forces Elémentaires, du Cycle Vie-Mort-Renaissance, de la Nature, des Saisons, des Ciel/Climat et de la Végétation. Ils n'aiment pas les prêtres de la Mort.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres stricts ou neutres bons. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12, Charisme 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Charisme donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Charisme donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Herboristerie. *Compétences diverses recommandées :* Agriculture, Maîtrise des Animaux, Brassage, Danse, Instrument de Musique, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. Ces prêtres doivent diriger les cérémonies célébrant et vantant la fertilité de tous les êtres vivants. Celles-ci ont lieu au début du printemps et au moment des moissons ; en certains endroits, elles se caractérisent par un comportement orgiaque. *Vigilance* à l'égard des faits et gestes des prêtres de la Mort, pour lesquels ils nourrissent soupçons et aversion.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Javelot, arme d'hast, lance de fantassin. *Armures autorisées :* Cuirasse et armure de cuir (normales ou magiques), tous les boucliers non-métalliques. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Les prêtres du dieu de la Fertilité ne sont en aucun cas autorisés à rester chaste.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Soins, Nécromantique, Végétale, Conjuration. *Accès mineur à :* Animale, Charme, Création, Divination, Protection, Climat. Ce clergé bénéficiant de deux accès mineurs supplémentaires, ses pouvoirs conférés ne seront pas puissants.

Pouvoirs : *Charme/Fascination* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion", mais inutilisable au combat et une fois par jour uniquement). *Provoquer une rage de berserker* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Langue/*

Communication (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") : Le prêtre peut choisir avec quelle espèce animale il peut communiquer, celle-ci devant provenir de la liste suivante : bovins, chèvres, chevaux, lapins, moutons, serpents. (Cela ne lui octroie aucun contrôle sur l'animal, il peut seulement discuter avec lui.)

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau possédant tous le même alignement. Viennent s'y ajouter quinze guerriers du premier niveau. Ceux-ci occupent la fonction de gardes lors des rituels divins les plus sombres, et participent aux rites les plus chaotiques. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : un prêtre (à l'exclusion du prêtre du cinquième niveau) et six guerriers. Dans certaines sectes, les guerriers sont tous des femmes d'un alignement chaotique quelconque ; on les appelle alors des ménades. Pour les autres, le MD pourra remplacer ces dernières par des créatures des bois intelligentes comme les satyres, les centaures, les dryades et les nymphes, à raison de 10 DV d'entre elles. Celles-ci pourront accompagner le prêtre lors de ses aventures forestières. (Les nymphes sont identiques aux dryades à quelques exceptions près : elles ne sont liées à aucun arbre en particulier et peuvent voyager dans les royaumes boisés ; lorsqu'elles charment leurs victimes, ces dernières ne risquent pas de disparaître à jamais : au bout d'une journée passée en la compagnie de la nymphe, la victime peut choisir de rester aussi longtemps que la nymphe et elle-même le souhaiteront, ou de partir quand bon lui semble.) Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau.

Symboles possibles : Taureau, maïs, vache, chèvre, pomme de pin, bélier, serpent, blé.

Feu

Ce dieu est la divinité du feu sous tous ses aspects : l'étincelle de la civilisation, le purificateur de la maladie et du Mal, la terrifiante force naturelle, le don spécial que les dieux ont fait à l'homme, la force primordiale qui sous-tend certaines formes de magie.

Le clergé se préoccupe essentiellement de célébrer le feu et d'honorer le dieu à l'origine de ce don fort utile. Ils lui font des sacrifices par le feu et apprennent tout ce qu'ils peuvent en matière de magie du feu.

Les dieux mineurs de cet attribut incarneront les dieux d'un aspect unique du feu. L'un pourra être le dieu des incendies de forêt, un autre celui du feu utilisé par les ferronniers et les potiers, un autre encore celui du feu de l'âtre, symbole du foyer et de l'abri.

Les dieux du feu pourront être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de l'Aube, des Forces Elémentaires, des Justice/Vengeance, de la Lumière, de la Foudre, de la Magie, de la Ferronnerie, de la Race (Naine) et du Soleil. Ils n'éprouvent pas beaucoup d'affection pour les prêtres des Fleuves/Océans mais n'en sont pas pour autant les ennemis. Ils n'aiment pas les prêtres de la Maladie.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres mauvais, neutres stricts, ou neutres bons ; comme les prêtres mauvais disposent de leur propre secte, les autres prêtres ne sont pas obligés de les tolérer. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10, Intelligence 10. Un score de 16 en Sagesse ou en Intelligence donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Intelligence donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Allumage de Feu. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture, Religion, Connaissance des Sorts. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, magicien.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Griffe, dague/coutelas, couteau, stylet, épées (toutes). *Armures autorisées :* Toutes les armures métalliques, tous les boucliers métalliques. *Campagnes orientales :* Les manrikigusari, katana, shuriken et wakizashi sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Elémentaire (le prêtre peut seulement utiliser les sorts dont le nom comprend les mots feu, flamme, chaleur et pyrotechnie, plus le sort *char de Sustarre*), Soleil. *Accès mineur à :* Charme, Divination, Soins, Nécromantique, Protection, Climat. Ce clergé bénéficie d'accès mineurs supplémentaires car ses deux accès majeurs sont considérablement limités : sa sphère Elémentaire est réduite aux sorts de feu, et celle du Soleil ne possède que six sorts en tout.

Pouvoirs : *Mépris des restrictions ou obstacles* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") : Le prêtre peut traverser tous les sorts de *mur de feu* sans subir le moindre dommage. *Immunité* (telle qu'elle est décrite au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") : Le prêtre bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre tous les sorts de la sphère Elémentaire et contre tous les sorts de magicien provenant des écoles d'Altération et d'Evocation qui contiennent les mots feu, brûlant, enflammé, pyrotechnie et incendiaire.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se



composent de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter cinq guerriers du premier niveau occupant la fonction de gardes, un mage du troisième niveau et deux autres du premier niveau faisant office de conseillers, ainsi que dix hommes et femmes normaux servant de fonctionnaires attachés au temple et dont une moitié connaît la compétence Lecture/Ecriture et l'autre moitié Allumage de Feu. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres (dont un seul pourra être du troisième niveau), deux guerriers, un mage, et deux hommes et femmes normaux de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Torche.

Fleuves, Océans

Ce dieu est celui des grandes étendues d'eau. Les faits et gestes des mortels l'intéressent peu ; les marins le prient pour obtenir ses bonnes grâces et le dieu acquiesce quand l'envie lui en prend, ou leur accorde la mort quand telle est sa préférence. C'est également le dieu des orages, la divinité des tempêtes maritimes, aussi les marins le craignent-ils.

Ses prêtres le prient pour bénéficier de vents et de pêches favorables, ils lui offrent des sacrifices pour le calmer et le satisfaire. Ils usent également de leurs pouvoirs afin de sauver les créatures marines, et plus particulièrement les sirènes ou les dauphins, d'une mort inutile aux mains de pêcheurs trop zélés. Ce sont également de grands explorateurs maritimes, et quand un prêtre du dieu des océans décide de se soustraire à la vue des autres hommes, seuls un autre prêtre du même ordre ou un mage expérimenté peuvent le trouver dans son abri sous-marin.

Les dieux mineurs de cet attribut incarneront les dieux d'un fleuve, d'un lac, et d'une mer particuliers. Dans certaines contrées, le moindre des milliers de cours d'eau sillonnant le continent dépendra d'un dieu ou d'une déesse mineurs.

Les dieux de la mer pourront être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Animaux (animaux aquatiques uniquement) et des Ciel/Climat.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres stricts ou neutres bons, la majorité s'avérant neutre stricte. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 9. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Natation. *Compétences diverses recommandées :* Pêche, Utilisation des Cordes, Expertise Maritime, Météorologie, Navigation, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Cabillot, griffe, harpon, javelot, filet, knout, lance de fantassin, sabre d'abordage, trident. *Armures autorisées :* Aucune ; tous les boucliers. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Animale, Divination, Elémentaire, Climat. *Accès mineur à :* Charme, Combat, Végétale, Protection. *Notes spéciales :* Au sein de la sphère Animale, le prêtre peut lancer des sorts touchant aux animaux marins exclusivement ; il peut devenir l'ami des animaux aquatiques, s'en rendre invisible, leur parler, les charmer, les immobiliser ou les conjurer uniquement. Il ne peut utiliser aucun sort lié aux insectes. Au sein de la sphère Elémentaire, le prêtre peut utiliser les sorts dont le nom comprend les mots "eau" et "aquatique" uniquement ; il peut également employer les sorts *séisme* et *transformation de la pierre en boue*. En outre, il peut prendre un sort équivalent au sort du 6ème niveau *conjuration d'un élémental de feu*, lequel conjurera des élémentaux de l'eau à la place.

Pouvoirs : Le prêtre peut se lancer le sort *respiration aquatique* (sur lui uniquement) une fois par jour en sus de ses autres sorts. Au huitième niveau, ce sort (utilisé sur lui-même) dure 24 heures ; de plus, le prêtre peut en lancer un autre sur une tierce personne (respectez les règles normalement applicables à ce sort) en sus de tous ses autres sorts. Le sort de *respiration aquatique* qu'il se lance sur lui-même ne peut être dissipé et se renouvelle automatiquement une fois la période de 24 heures écoulée si le prêtre du 8ème niveau est encore sous l'eau et assoupi, inconscient, etc. *Détermination de la profondeur sous-marine* approximative en obtenant 1-4 sur 1d6 (identique au pouvoir de nain de détermination de la profondeur approximative d'un souterrain). *Infravision* (identique au pouvoir des elfes mais fonctionne sous l'eau uniquement ; un prêtre elfe ou demi-elfe de cette religion voit la portée de son infravision doubler : 40 mètres, sous l'eau uniquement). Au 5ème niveau : *langue/communication* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") ; du 5ème au 8ème niveau, le prêtre obtient une langue ou une communication supplémentaire (ou une unité de compétence diverse qu'il doit absolument utiliser pour acquérir de nouvelles langues) touchant aux seuls animaux aquatiques (elfes aquatiques, marsouins, tritons, etc.). Au 8ème niveau : *Changement de forme* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") ; le MD décide si le prêtre se change en trois animaux ou en un seul, et en quelle

espèce il se transforme (il peut également laisser le joueur choisir) du moment qu'elle soit aquatique.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter cinq tritons et sirènes (en tout). (Le MD pourra, à sa convenance, remplacer ces derniers par n'importe quelle race aquatique intelligente, à condition de ne pas dépasser un total de 5 à 10 DV : elfes aquatiques, nymphes des eaux, etc.) En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres de son choix. Sur l'eau, il peut emmener 3 tritons et sirènes (ou la race aquatique remplaçante, pour un total de 6 DV). Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Dauphin, poisson, pieuvre, trident, bateau, vague.

Notes : Les armes utilisables par ce clergé sont celles des marins et des dieux de la mer.

Force

Ce dieu sanctifie la Force physique en tout et pour tout.

Ses prêtres font l'apologie d'une bonne forme physique, de concours de force (comme le lancer de poids ou la lutte et ce, en collaboration avec les prêtres du dieu de la Compétition) et de la guerre.

Le dieu de la Force est de sexe masculin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Compétition, de la Divinité de l'Espèce Humaine, de la Protection, de la Foudre, de la Ferronnerie, du Tonnerre et de la Guerre. Ils n'aiment pas les prêtres de la Mort, de la Maladie et des Malice/Fourberie.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres mauvais, neutres stricts ou neutres bons ; les prêtres mauvais disposant de leur propre secte, les autres prêtres ne sont pas forcés de les supporter. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement et n'aiment pas les prêtres du dieu de la maladie car cette divinité représente la faiblesse.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 9, Force 15. Un score de 16 en Sagesse ou en Force donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Force donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, demi-elfes, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Endurance. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture, Religion, Conduite de Chars. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, combattant.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Missions :* Même s'il n'y est pas contraint, le prêtre reçoit souvent la permission de partir à l'aventure afin de faire étalage de sa Force et de faire la démonstration des attributs de son dieu.

Restrictions d'armes et d'armure : Armes autorisées : Hache d'armes, ceste, gourdin, masse, maillet, étoile du matin, épieux (tous), arme d'hast, épée à deux mains, marteau de guerre. *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Combat, Soins. *Accès mineur à :* Elémentaire, Nécromantique.

Pouvoirs : *Immunité* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") ; le prêtre est immunisé contre l'absorption vitale et la paralysie infligées par les morts-vivants, et contre les sorts *toucher glacial, absorption d'énergie, affaiblissement, rayon débilitant,* et *toucher vampirique. Repousser les morts-vivants* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Au 5ème niveau : *provoquer une rage de berserker* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Au 8ème niveau : *inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un guerrier du cinquième niveau, deux guerriers du troisième niveau, et quatre autres du premier niveau, tous ont un score de 16 en Force. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul peut être du 3ème niveau), et quatre guerriers de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Silhouette humaine soutenant une montagne ou un temple.

Forces Elémentaires (Force)

Cette force représente toutes les puissances purement naturelles, y compris les forces de la nature (comme les chutes d'eau) et les énergies magiques.

Les prêtres de cette force apprennent tout ce qu'ils peuvent en matière de magie et tentent de communiquer leur connaissance aux autres. En outre, ils n'aiment pas voir les hommes contrôler les forces naturelles de manière excessive, aussi détruisent-ils souvent les barrages, par exemple.

Puisqu'ils se consacrent à des forces puissantes, les prêtres de cette force tendent à disposer d'une grande puissance magique.

Les attributs mineurs des Forces Elémentaires pourraient être symbolisés par de vrais dieux. Les dieux des Ténèbres, du Feu, de la Lumière et de la Foudre pourraient tous être considérés comme des dieux mineurs de cet attribut.

Les prêtres de cette force entretien-



nent de bonnes relations avec ceux des Ténèbres/Nuit, de l'Aube, de la Fertilité, du Feu, de la Lumière, de la Foudre, de l'Amour, de la Magie, des Saisons, des Ciel/Climat, du Soleil, du Tonnerre et du Temps.

Alignement : Les forces bénéficiant d'un culte et d'une protection sont de nature chaotique, ses prêtres doivent donc tous être chaotiques ; ils peuvent être chaotiques bons, chaotiques neutres ou chaotiques mauvais. Chaque division possédant son propre culte, les prêtres bons ne sont pas obligés de se lier d'amitié avec leurs confrères mauvais. Leurs ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10, Intelligence 13. Un score de 16 en Sagesse ou en Intelligence donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Intelligence donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Connaissance des Sorts. *Compétences diverses recommandées :* Allumage de Feu, Astrologie, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, magicien.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Education :* Ces prêtres contribuent à l'éducation de leurs ouailles en matière d'activités cléricales et d'apprentissage de la magie. *Missions :* Ces prêtres partent souvent en voyage afin d'observer des phénomènes particuliers et d'en apprendre plus sur les forces qui les engendrent. *Vigilance* à l'égard des êtres susceptibles d'interrompre, de détourner ou de canaliser de grandes forces à des fins strictement personnelles.

Restrictions d'armes et d'armure : Armes autorisées : hache d'armes, arcs (tous), ceste, gourdin, hachette/hache de jet, harpon, javelot, masse, filet, épieux (tous), knout, faux, faucille, lance de fantassin, trident. *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers. *Campagnes orientales :* Le daikyu est également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Combat, Elémentaire. *Accès mineur à :* Création, Soleil, Climat. Ce clergé disposant de nombreux sorts puissants et d'un accès mineur supplémentaire, ses pouvoirs conférés ne seront pas très importants.

Pouvoirs : *Immunité* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion" ; +2 à tous les jets de sauvegarde) contre tous les sorts de prêtre relevant de la sphère Elémentaire.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de six autres du premier niveau, tous issus du même clergé. Viennent s'y ajouter un mage du troisième niveau et deux autres du deuxième niveau tenant le poste de conseillers, ainsi que cinq guerriers du premier niveau occupant la fonction de gardes. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres, un mage et deux guerriers de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau. Celle-ci doit en partie comporter une bibliothèque consacrée à la magie et aux plans élémentaires, aussi les érudits que ces sujets intéressent viendront-ils visiter la place-forte pour tirer enseignement de la bibliothèque ou pour y apporter leurs propres connaissances.

Symboles possibles : Feu, foudre.

Fortune, Chance

Il s'agit du dieu de la bonne fortune et de la chance que tous les êtres doués de raison rêvent de connaître un jour. Ce dieu n'est pas celui de la malchance ou de la mauvaise fortune.

Les prêtres de ce dieu sont pratiques et doués de bon sens. Ils aident leurs ouailles à prier pour attirer la chance mais admettent que celle-ci est en grande partie provoquée. Ils essaient d'analyser la situation des suppliants semblant être accablés d'une malchance permanente puis leur suggèrent diverses façons de modifier leur vie afin que la bonne fortune ait plus de chances de les toucher. Ils interviennent même pour donner un coup de pouce à la chance ; par exemple, ils s'arrangeront pour que deux personnes poursuivant le même but et pouvant s'aider à l'atteindre se rencontrent.

Les dieux mineurs de cet attribut incarneront les dieux d'un type de chance précis. Les dieux de ce genre les plus populaires seront ceux de la chance au jeu ou de la chance en amour.

Les dieux de la chance seront probablement de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Compétition, des Destin/Destinée, des Malice/Fourberie et du Commerce. Ils n'aimeront pas les prêtres du Mal.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres stricts ou neutres bons, la majorité s'avérant neutre stricte. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12, Charisme 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Charisme donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Charisme donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Astrologie. *Compétences diverses recommandées :* Jeu, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, roublard.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Missions* visant à apporter la chance aux malchanceux : on exige souvent des prêtres qu'ils gagnent des communautés et des endroits semblant souffrir d'une série d'événements malchanceux afin d'en améliorer la situation. (Certains des prêtres de cette secte adoptent une attitude du style "fée-marraine" et cherchent à améliorer le sort des gens en s'immisçant malicieusement dans leurs affaires.) *Vigilance* à l'égard des agissements des prêtres de la maladie ou de la philosophie du Mal, lesquels frappent toujours les gens de malheur.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Gourdin, lasso, filet, bâton, fronde, lance-pierres. *Armures autorisées :* Aucune ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Le bo est également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de mauvaises aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Divination, Elémentaire, Soins, Protection, Conjuration. *Accès mineur à :* Animale, Création, Garde, Végétale, Soleil, Climat.

Pouvoirs : *Charme/Fascination* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 7ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de seize autres du premier niveau, tous issus du même ordre. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul pourra être du troisième niveau) de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 7ème niveau.

Symboles possibles : Corne d'abondance, gouvernail, roue de la fortune.

Notes : Les armes choisies pour cet ordre forment des "armes de fortune" : le type d'armes que les personnages pourront fabriquer grâce aux objets trouvés sur la route. Les prêtres de cet ordre ne sont nullement obligés de se procurer leurs armes en chemin, mais celles auxquelles ils ont droit doivent pouvoir avoir été fabriquées avec des objets trouvés.

Foudre

Il s'agit là d'un dieu audacieux, puissant, et primitif ayant la foudre pour attribut. Il représente la puissance destructrice du ciel et le dieu favori des combattants. Comme il arrive que la foudre frappe les arbres et les embrase, il bénéficie d'associations mineures avec le feu et les arbres (surtout les chênes). C'est également le dieu des tempêtes.

Cela dit, il se soucie peu des faits et gestes des mortels. Il ne voit pas d'objection au fait d'être vénéré et confère même certains de ses pouvoirs à ses prêtres, mais il ne se mêle pas souvent des affaires des mortels.

Ses prêtres incitent à adorer le dieu de la foudre pour sa puissance et son invincibilité. Ils encouragent les fidèles à imiter le dieu et sa force.

Le dieu de la foudre est de sexe masculin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Forces Elémentaires, du Feu, de la Nature, de la Race (Naine), des Ciel/Climat, de la Force et (plus particulièrement) du Tonnerre.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres mauvais, neutres stricts, ou neutres bons ; les prêtres mauvais disposent de leur propre secte, aussi les autres prêtres ne sont-ils pas obligés de les tolérer. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10, Force 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Force donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Force donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races Autorisées : Nains, demi-elfes, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Météorologie. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Marteau de guerre ou hachette/hache de jet (au choix du joueur). *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, combattant.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Hache d'armes, dague/coutelas, fléchette, hachette/hache de jet, javelot, couteau, lance de fantassin, marteau de guerre. *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Elémentaire (Le prêtre peut seulement choisir les sorts dont le nom comprend les mots air, vent, feu, flamme, chaleur, pyrotechnie et le sort *char de Sustarre*), Climat. *Accès mineur à :* Divination, Végétale.

Pouvoirs : Dès le premier niveau, le prêtre peut lancer le sort *appel de la foudre* une fois par jour en sus de ses autres sorts (évidemment, au 1er niveau, le sort ne dure qu'un tour et occasionne 2d8 points de dégâts). *Inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un combattant du cinquième niveau, deux combattants du troisième niveau, et quatre autres du premier niveau. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul peut être du 3ème niveau) et deux combattants de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Eclair, hache à double tranchant (hache d'armes).


DORMAN


ERIK OLSON



Le Grand Tout

Cette divinité représente tous les attributs divins. Souvent, elle incarne un dieu d'une culture monothéiste et peut être (a) le créateur du monde entier et le seul dieu existant, (b) un dieu puissant qui exige de tous d'être reconnu comme le seul dieu réel et dont l'intention est de reléguer tous les autres dieux au statut de démons, de diables ou de serviteurs mineurs.

Les prêtres de ce dieu cherchent à convertir le monde à son culte. Ils persuadent des populations entières du caractère fallacieux ou mineur des autres dieux. Parfois, ils font campagne pour la guerre et parviennent à la déclencher, demandant que les peuples conquis soient rééduqués et reçoivent l'enseignement de leur doctrine. En ces moments, ils ressemblent beaucoup aux prêtres de la Culture.

Ce dieu peut être de sexe masculin comme de sexe féminin. Dans le premier cas, "il" bénéficiera probablement de quelque aspect céleste. Dans le deuxième cas,"elle" possédera un aspect terrestre.

Les prêtres de ce dieu peuvent, à la discrétion du MD, entretenir de bonnes relations avec ceux des philosophies de la Divinité de l'Espèce Humaine et du Bien, car il s'agit là de philosophies et non de dieux. Les prêtres de cette divinité n'aiment pas les prêtres des autres dieux et détestent ceux de la philosophie du Mal.

Alignement : Cette divinité est loyale bonne. Ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Religion. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture, Histoire Ancienne. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Missions de conversion et d'éducation* au sein des populations ne croyant pas en la suprématie de ce dieu. *Vigilance* à l'égard du mal et de la décadence.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Cabillot, gourdin, fléaux (les deux), masse, attrape-homme, maillet, étoile du matin, bâton, fronde, marteau de guerre. *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers. *Campagnes orientales :* Le bo, le manriki-gusari et le nunchaku sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Les prêtres du dieu du Grand Tout doivent porter leurs vêtements cléricaux chaque fois qu'ils se produisent en public.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Création, Soins. *Accès mineur à :* Divination, Protection.

Pouvoirs : *Parole apaisante* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Repousser les morts-vivants* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du troisième niveau et de deux autres du deuxième niveau, tous issus du même clergé. Viennent s'y ajouter un guerrier du cinquième niveau, deux guerriers du troisième niveau et douze autres du premier niveau occupant la fonction de soldats, ainsi que quatre hommes et femmes normaux connaissant la compétence diverse Lecture/Ecriture et servant de scribes et d'archivistes. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : un prêtre, trois guerriers et deux hommes et femmes normaux de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Gourdin, sceptre.

Notes : Cet ordre clérical est très proche des clercs (mais ses pouvoirs magiques sont moins importants). Si vous suivez l'avis formulé dans le chapitre "Jouer son rôle" et supprimez les clercs de votre campagne, vous pourrez toujours conseiller d'utiliser cette classe de prêtre aux joueurs qui désireraient malgré tout jouer un clerc.

Guerre

Ce dieu représente les combats et la guerre. Il existe à seule fin de faire l'apologie des batailles sanglantes et d'y prendre part.

Chaque nation renferme des prêtres de ce dieu, lesquels forment des cultes propres à chaque patrie. En temps de guerre, ces derniers ne coopèrent nullement et ce, d'autant moins si leurs armées s'opposent. Ils apportent leur aide pour la formation de nouveaux combattants, pour l'enseignement des tactiques inhérentes aux champs de bataille, et pour consigner par écrit les combats les plus valeureux s'étant déroulés à la guerre ou à la bataille.

En temps de paix, lesquels leur sont fort douloureux, ces sectes distinctes pourront coopérer. Toutefois, le plus souvent, cette collaboration a pour seul but de conspirer afin de déclencher une nouvelle guerre.

Les dieux mineurs de cet attribut incarneront les dieux de quelque aspect secondaire. L'un d'eux pourra être le dieu des Rages de Berserker, un autre celui de la Terreur du Champ de Bataille, un autre encore celui de la Confusion, un autre celui de la Stratégie, un autre celui de la Cavalerie... et ainsi de suite.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Communauté, de la Culture, de la Protection, des Justice/Vengeance, des Messagers, de la Ferronnerie, des Malice/Fourberie, et des Souveraineté/

Royauté. Ils n'aiment pas les prêtres de la Paix.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres mauvais, neutres stricts ou neutres bons ; les prêtres mauvais disposant de leur propre secte, les autres prêtres ne sont pas forcés de les supporter. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 9, Force 13. Un score de 16 en Sagesse ou en Force donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Force donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Combat Aveugle. *Compétences diverses recommandées :* Dressage d'Animaux, Héraldique, Equitation, Premiers Secours, Lecture/Ecriture, Religion, Armurerie, Fabrication d'Arcs et de Flèches, Charme, Chasse, Course, Pistage. *Compétences martiales requises :* Aucune arme spécifique requise, mais le prêtre doit choisir l'une des armes figurant dans la liste ci-dessous et *se spécialiser dans cette arme en suivant les règles de spécialisation martiale habituelles.* Il est le seul prêtre à pouvoir se spécialiser dans une arme quelconque. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, combattant.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Missions :* Les prêtres désirent et doivent accompagner les armées marchant à la guerre. A chaque conflit, les prêtres de cette secte escorteront les officiers et les gouvernants de chaque camp. *Vigilance :* Ils doivent surveiller toute manifestation de suffisance ainsi que les philosophies pacifiques. Si la paix règne trop longtemps dans un pays quelconque, ils doivent semer le trouble et provoquer la guerre, dut-elle s'avérer minime.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Hache d'armes, arcs (tous), dague/coutelas, couteau, lance, masse, maillet, arme d'hast, lance de fantassin, épées (toutes), marteau de guerre. *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers. *Campagnes orientales :* Le katana et le wakizashi sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Combat, Soins. *Accès mineur à :* Nécromantique, Protection.

Pouvoirs : *Provoquer une rage de berserker* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Au 5ème niveau : *inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter deux guerriers du cinquième niveau occupant la fonction de gardes. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres de son choix et un guerrier. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau. Celle-ci doit comprendre une grande armurerie.

Symboles possibles : Epée barrant une bannière, armes d'hast disposées en formation.

Justice, Vengeance

Ce dieu porte la vengeance sur les personnes qui le méritent, redresse les torts, châtie les malfaisants, et venge ceux qui ne peuvent se venger eux-mêmes.

En temps normal, le dieu agit par l'intermédiaire de ses prêtres. Ceux-ci sont abordés par des personnes ayant subi des torts. Ils doivent alors apprendre ce qu'ils peuvent de la situation en cours, décider qui a tort et qui a raison, et prendre des mesures pour punir le coupable. Ils doivent choisir un châtiment proportionnel au méfait commis (le plus souvent, un vol n'entraîne pas la mise à mort du voleur, par exemple).

Ces prêtres étant généralement consultés pour châtier les personnes que la loi ne peut toucher (par exemple, un homme riche à même de s'éviter toute peine ou accusation grâce à des pots-de-vin), il leur faut fréquemment mener leurs missions en secret afin que les autorités locales n'apprennent pas leur présence. Ces prêtres justiciers ne jouissent pas de la reconnaissance des gouvernements locaux.

Les dieux mineurs de cet attribut pourront se consacrer à un type de méfait ou de vengeance particulier. L'un d'eux pourra être le dieu de la Vengeance des Amants Econduits. Un autre pourra être le dieu des Procès Légaux et donc respecter le système légal en toute circonstance. Un autre encore pourrait incarner le dieu qui punit les parjures, et un dernier celui qui châtie les personnes coupables d'avoir tué un membre de leur famille.

La divinité de la vengeance sera plus volontiers de sexe féminin que de sexe masculin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Compétition, de la Mort, du Feu et de la Guerre. (Divers MD pourront estimer que ce clergé est de nature bonne ou mauvaise. Les sectes du Bien, cependant, la considèrent comme étant trop "impure" pour être vraiment bonne. En outre, les sectes du Mal n'apprécient pas de voir ce clergé châtier les malfaisants.) Les prêtres de ce dieu n'aiment pas ceux de la Paix.

Alignement : Cette divinité est loyale neutre. Ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement à l'exception de loyal bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12, Force 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Force donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Force



donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Pistage. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, combattant.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Missions* menées pour dispenser la justice lorsque celle-ci a été contrariée. *Vigilance :* Les prêtres doivent garder une oreille attentive et la trace des personnes tentant de se soustraire aux conséquences de leurs actes.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Dague/coutelas, couteau, lasso, faux, faucille, lance de fantassin, stylet, épée bâtarde, khopesh, épée longue, rapière, sabre, épée courte. *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers. *Campagnes orientales :* Les katana sai, et wakizashi sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Les prêtres de ce dieu ne peuvent refuser d'enquêter lorsqu'on leur rapporte une injustice (à moins d'avoir déjà mené une enquête sur l'objet de cette plainte). S'ils refusent, ils commettent une "forfaiture" ainsi qu'il est expliqué au paragraphe "Les prêtres et leurs châtiments" du chapitre intitulé "Jouer son rôle". Enquêter, découvrir que cette injustice s'est bien produite pour ensuite refuser de s'en mêler constitue également une forfaiture. Néanmoins, le fait de découvrir l'existence d'une injustice et d'attendre que le prêtre gagne suffisamment en influence et en puissance pour perpétrer sa vengeance ne constitue nullement une forfaiture ; rien ne l'oblige à exercer sa vengeance immédiatement.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Divination, Nécromantique. *Accès mineur à :* Elémentaire, Garde.

Pouvoirs : Dès le premier niveau, le prêtre peut lancer le sort *détection des mensonges* trois fois par jour en sus de tous ses autres sorts. Au 3ème niveau : *Inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un guerrier du troisième niveau, un mage du troisième niveau, un illusionniste du troisième niveau, un voleur du troisième niveau, et un barde du troisième niveau servant de conseillers. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul peut être du troisième niveau), le guerrier, le mage, l'illusionniste, le voleur, et le barde. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau. Lors de sa construction, ses bâtisseurs doivent inclure une salle de tribunal et une chambre ou un champ des exécutions (la méthode employée pour ces dernières est choisie par les prêtres).

Symboles possibles : Balance (de la justice), hache de bourreau.

Littérature, Poésie

Ce dieu ressemble beaucoup à la divinité des arts (voir Arts, plus avant), mais s'intéresse à la lecture, à l'écriture, aux récitations, aux chroniques de l'histoire et à l'éducation des jeunes. Les dieux mineurs de cet attribut se préoccuperont d'un seul des aspects précités.

Le clergé de ce dieu s'occupe surtout d'apprendre aux jeunes à lire et à écrire, et de promouvoir et soutenir les écrivains et les poètes de sa culture.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Arts, de la Communauté, de l'Artisanat, de la Culture, de la Divinité de l'Espèce Humaine, de la Lumière, de la Ferronnerie, des Musique/Danse, du Soleil et de la Sagesse.

Alignement : Cette divinité est neutre bonne. Quel que soit son alignement, les prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10, Charisme 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Charisme donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Charisme donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Lecture/Ecriture. *Compétences diverses recommandées :* Don Artistique (Composition), Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Education :* Ces prêtres doivent encourager et soutenir ceux de leurs ouailles (ou de la population globale) qui montrent des signes de talent dans les arts de la prose ou de la poésie. *Vigilance :* La littérature et la poésie offensent souvent les gens qui ne la comprennent pas ou n'acceptent pas les attitudes exprimées dans ces œuvres d'art, aussi les prêtres doivent-ils rester vigilants à l'égard des forces proprement humaines que sont la censure et la répression.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Arcs (tous), fléchette. *Armures autorisées :* Aucune ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Le daikyu est également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de mauvaises aptitudes au combat.

Autres limitations : Ces prêtres reçoivent des Dés de Vie à six faces et non à huit.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Création, Divination, Protection, Conjuration, Soleil. *Accès mineur à :* Animale, Elémentaire, Garde, Soins, Nécromantique,

Végétale.

Pouvoirs : *Charme/Fascination* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Langue/Communication* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") : Du 1er au 8ème niveau, le prêtre obtient une langue supplémentaire de son choix par niveau (si vous préférez, il reçoit une unité de compétence diverse additionnelle qu'il doit obligatoirement utiliser pour acquérir de nouvelles langues) ; les langues choisies peuvent être celles de races humanoïdes douées de raison uniquement. *Parole apaisante* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un guerrier du troisième niveau et deux autres du premier niveau pour occuper la fonction de gardes, ainsi que vingt hommes et femmes normaux, lesquels connaissent soit la compétence diverse Lecture/Ecriture, soit un Don Artistique adéquat. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul peut être du 3ème niveau), un guerrier, et quatre hommes et femmes normaux de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau. Celle-ci doit servir de lieu de réunion aux écrivains et aux poètes afin qu'ils puissent y échanger leurs idées. Par conséquent, elle doit comprendre des salles de rencontre, voire des amphithéâtres réservés à cet effet et non aux activités cléricales.

Symboles possibles : Livres, rouleaux de parchemin, plumes.

Lumière

Ce dieu est celui de toutes les formes de lumière : la lumière du soleil, de la lune, du feu, etc. Il est l'ami de la vie, le saint patron de la magie, adepte de la pensée logique, et l'ennemi des morts-vivants.

Le clergé de ce dieu s'occupe de célébrer ces aspects du dieu et de promouvoir les forces positives telles que les soins.

Les dieux mineurs de cet attribut incarneront les dieux d'un des aspects de la lumière. L'un d'eux pourra être le dieu de la Raison, un autre celui de l'Inspiration, etc.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Arts, de l'Artisanat, des Ténèbres/Nuit, de l'Aube, des Forces Elémentaires, du Feu, des Soins, de la Chasse, des Littérature/Poésie, de la Magie, de la Ferronnerie, de la Lune, des Musique/Danse, des Oracles/Prophétie et du Soleil.

Alignement : Cette divinité est neutre bonne. Ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12, Intelligence 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Intelligence donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Intelligence donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Sens de l'Orientation. *Compétences diverses recommandées :* Premiers Secours, Navigation, Lecture/Ecriture, Religion, Connaissance des Sorts. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, magicien.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Vigilance* à l'égard des forces ténébreuses et mauvaises telles que les morts-vivants.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Arcs (tous), arbalète, dague/coutelas, fléchette, javelot, couteau, fronde, lance de fantassin. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-métalliques ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Le daikyu et les shurikens sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Divination, Soins, Soleil. *Accès mineur à :* Animale, Création, Nécromantique, Végétale.

Pouvoirs : *Infravision* (identique au pouvoir des elfes ; un prêtre elfe ou demi-elfe de cette religion voit la portée de son infravision doubler : 40 mètres). *Repousser les morts-vivants* (identique au pouvoir de clerc). Au 3ème niveau : *Soigner en imposant les mains* (identique au pouvoir de paladin). Au 5ème niveau : *Charme/Fascination* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Au 9ème niveau : *Prophétie* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un mage du troisième niveau et deux autres du premier niveau pour servir de conseillers, ainsi qu'un guerrier du troisième niveau et deux autres du premier niveau pour occuper la fonction de gardes. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul peut être du 3ème niveau), un mage, et un guerrier de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau.

Symboles possibles : Rayons de lumière.

Notes : Les armes sélectionnées pour les prêtres du dieu de la Lumière peuvent toutes être utilisées à distance, ce qui représente la capacité de cette divinité à dispenser l'inspiration... ou les coups à distance.



Lune

Cette divinité est celle de l'inspiration, de la magie, et du mystère. Elle est étroitement liée au dieu des ténèbres (voir plus loin).

Ses prêtres célèbrent la magie et la lumière conférées par la lune.

Dans un décor fantastique, il pourrait bien se trouver de nombreuses divinités de la lune... une pour chacune des lunes gravitant autour de la planète.

La plupart des dieux de la lune sont de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Ténèbres/Nuit, de l'Aube, de la Chasse, de la Lumière, de la Magie, des Oracles/Prophétie et du Soleil.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres mauvais, neutres stricts, ou neutres bons ; les prêtres mauvais disposant de leur propre secte, les autres prêtres ne sont pas forcés de les supporter. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Navigation. *Compétences diverses recommandées :* Astrologie, Lecture/Ecriture, Religion, Connaissance des Sorts. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Education :* Ces prêtres concourent à la promotion et à l'enseignement de la magie. Ils doivent participer aux célébrations du dieu, lesquelles ont lieu à raison d'une par lune (les divers temples pourront se livrer à ces célébrations lors de la pleine ou de la nouvelle lune, au choix du MD).

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Arcs (tous), dague/coutelas, fléchette, javelot, couteau, fronde, lance de fantassin. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-métalliques ; tous les boucliers ronds ou en forme de croissant. *Campagnes orientales :* Les daikyu, katana et shuriken sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Divination, Conjuration, Soleil. *Accès mineur à :* Animale, Elémentaire, Soins, Nécromantique.

Pouvoirs : *Charme/Fascination* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Infravision* (identique au pouvoir des elfes ; un prêtre elfe ou demi-elfe de cette religion voit la portée de son Infravision doubler : 40 mètres). Au 5ème niveau : *inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Au 10ème niveau : *char de Sustarre* ; le prêtre peut utiliser ce sort une fois par jour en sus de ses autres sorts.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un mage du troisième niveau et deux autres du premier niveau servant de conseillers, ainsi qu'un guerrier du troisième niveau et deux autres du premier niveau occupant la fonction de gardes. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres, un mage, et un guerrier de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau.

Symboles possibles : Char, lune (dans toutes ses phases sauf nouvelle lune).

Notes : L'arc a été choisi car il symbolise l'inspiration apportée par les traits de lumière.

Magie

Ce dieu est le saint patron de la magie sous toutes ses formes. Si le MD le souhaite, cette divinité pourra incarner la source de toutes les énergies magiques utilisées par les mages de son monde. Elle pourra aussi s'avérer responsable de l'enseignement des sorts et des rituels aux mages mortels. Dans un cas comme dans l'autre, elle jouit du même amour auprès des mages qu'auprès de toutes les autres classes de personnage.

Les prêtres de ce dieu encouragent son culte et tiennent lieu d'érudits de la magie. Ils apportent leur concours lorsqu'il s'agit de préserver les bibliothèques dédiées à la magie et d'inciter les mages à correspondre pour échanger des idées (et des sorts) entre eux.

Toutes les Écoles de magie et toutes les Sphères d'influence cléricales pourront posséder leur propre dieu mineur : on pourra trouver un dieu de la Nécromancie, un dieu de l'Enchantement, etc.

Les dieux de la magie pourront être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Ténèbres/Nuit, de l'Aube, des Forces Elémentaires, du Feu, des Soins, de la Lumière, de la Lune, des Oracles/Prophétie et du Soleil.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres mauvais, neutres stricts, ou neutres bons ; les prêtres mauvais disposent de leur propre secte, aussi les autres prêtres ne sont-ils pas contraints de les tolérer. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12, Intelligence 13. Un score de 16 en Sagesse ou en Intelligence donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Intelligence donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races Autorisées : Elfes, demi-elfes, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Connaissance des Sorts. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture, Religion, Langues Anciennes. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, magicien.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Education :* Ces prêtres agissent en coopération avec les magiciens afin d'enseigner l'art de la magie.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Cabillot, dague/coutelas, fléchette, couteau, bâton, fronde. *Armures autorisées :* Aucune ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Les shurikens sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de mauvaises aptitudes au combat.

Autres limitations : Les prêtres de cette secte obtiennent des Dés de Vie à quatre faces et non à huit.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Astrale, Charme, Divination, Elémentaire, Soins, Protection, Conjuration. *Accès mineur à :* Animale, Garde, Nécromantique, Végétale, Soleil, Climat. Ce clergé bénéficie d'un accès majeur supplémentaire, ce qui contribue à compenser la faiblesse de ses points de vie.

Pouvoirs : *Inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Langue/Communication* (tel que sont décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") ; du 1er au 8ème niveau, le prêtre obtient une langue supplémentaire par niveau (ou bien une unité de compétence diverse additionnelle qu'il doit obligatoirement utiliser pour acquérir de nouvelles langues) ; il peut choisir la langue d'une race douée de raison dont il a connaissance ou préférer communiquer avec des espèces animales différentes pour chaque choix. *Repousser les morts-vivants* (identique au pouvoir de clerc ; s'il est mauvais, il utilisera *contrôler les morts-vivants* à la place). Au 3ème niveau : *Changement de forme* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un mage du cinquième niveau servant de conseiller, ainsi qu'un guerrier du troisième niveau et sept autres du premier niveau occupant la fonction de gardes. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul peut être du 3ème niveau), un mage, et deux guerriers de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau.

Symboles possibles : Brasero, livre.

Notes : Ce prêtre étant proche d'un mage, les armes auxquelles il a droit sont semblables à celles des mages.

Mal (Philosophie)

Toute pensée et action mauvaises engendrent des énergies négatives. C'est dans celles-ci que puisent les prêtres de la philosophie du Mal et ce, d'une façon très semblable à celle dont un dieu fournit son énergie à son prêtre.

Le but de ces prêtres est de dispenser le plus de mal possible dans tout l'univers. Ils prennent un plaisir particulier lorsqu'ils font souffrir les races douées de raison (humains, elfes, nains, etc.). Ils enlèvent, torturent et détériorent au nom de leur philosophie.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Maladie. Parfois (à la discrétion du MD), ils s'allient aux prêtres de la Mort et des Malice/Fourberie. Les prêtres de cette philosophie n'aiment pas les prêtres de la Divinité de l'Espèce Humaine, du Grand Tout, des Fortune/Chance, du Bien, des Soins, de l'Amour, de la Rédemption et de la Sagesse.

Alignement : Cette philosophie est mauvaise, et ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement mauvais (chaotique mauvais, neutre mauvais, loyal mauvais). Ils appartiennent tous à la même secte, si bien que les prêtres loyaux, neutres et chaotiques doivent coopérer. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement mauvais.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 9. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Religion. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, combattant.

Devoirs du prêtre : *Missions :* Ces prêtres se consacrent à la propagation du Mal et de la misère partout dans le monde. En conséquence, ils passent leur vie entière à accomplir des missions contrariant le bonheur, la bonté, la satisfaction et la beauté. *Vigilance* à l'égard des faits et gestes des prêtres bons, et plus particulièrement de ceux de la philosophie du Bien.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Griffe, arbalète, dague/coutelas, fléchette, couteau, filet, épieux (tous), arme d'hast, knout, faux, cimeterre, stylet, épée longue, rapière, sabre, épée courte, fouet. *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers. *Campagnes orientales :* Les katana, shurikens et wakizashi sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Nécromantique. *Accès mineur à :* Animale, Protection (seules les formes inversées de ces sorts sont utilisables).

Pouvoirs : Le prêtre peut lancer le sort *détection du bien* (version inversée de *détection du mal*) trois fois par jour en sus de tous ses autres sorts. *Inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Con-*



trôler les morts-vivants (identique au pouvoir des clercs mauvais).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent d'un prêtre du troisième niveau et de deux autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un guerrier du cinquième niveau, trois guerriers du troisième niveau, et deux autres du premier niveau occupant la fonction de soldats, ainsi qu'un voleur du troisième niveau et deux autres du premier niveau servant d'agents spéciaux ; ils auront tous un alignement très exactement semblable à celui du prêtre qu'ils suivent. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres, deux guerriers, et un voleur de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau. En général, les temples du Mal comprennent des salles de torture et des donjons aux pièges dangereux, mais il s'agit là d'une tendance et non d'une obligation imposée par l'ordre.

Symboles possibles : Squelette.

Notes : Ce clergé peut être facilement modifié afin de représenter un dieu du Mal précis. Vous n'avez aucunement besoin de changer les obligations ni les pouvoirs du prêtre, la seule différence provient du fait que le prêtre d'un dieu du Mal reçoit constamment les ordres de sa divinité alors que celui d'une philosophie peut mijoter ses propres plans de destruction.

Maladie

Ce dieu est mauvais. Il n'aime ni l'humanité, ni les autres races douées de raison. Il invente de nouvelles maladies plus terrifiantes les unes que les autres afin d'en infliger les races douées de raison.

Les prêtres de ce dieu répandent la maladie et l'ignorance. Ils emmènent des victimes infectées et des rats infestés d'insectes porteurs de maladie dans de nouveaux ports. Grâce à ces agissements, ils empêchent leurs victimes de trouver une mort honorable et parviennent parfois à faire sombrer des civilisations entières. Cette classe de personnage ne convient pas aux PJ, à moins qu'ils ne participent à une campagne particulièrement inhabituelle.

Les dieux mineurs de la maladie incarneront des maux bien spécifiques. Il est tout à fait approprié, par exemple, de donner un dieu représentatif à la Peste Noire.

Les dieux de la maladie peuvent être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Mort et du Mal. Ils n'aiment pas les prêtres des Naissances/Enfants, du Feu, des Soins et de la Force.

Alignement : Cette divinité est neutre mauvaise. Il en va de même de ses prêtres et de ses ouailles.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 9, Constitution 15. Un score de 16 en Sagesse ou en Constitution donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Constitution donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Herboristerie. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture, Religion, Histoire Ancienne. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : *Missions :* Apporter la maladie aux communautés saines et joyeuses.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Arcs (tous), fléchette, knout, faux, faucille, fouet. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-magiques ; tous les boucliers non-magiques. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Les prêtres du dieu de la Maladie doivent demeurer chastes et célibataires.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Animale, Soins (forme inversée des sorts uniquement), Conjuration, Climat. *Accès mineur à :* Combat, Divination, Nécromantique (forme inversée des sorts uniquement), Protection (forme inversée des sorts uniquement lorsque cela s'avère possible).

Pouvoirs : *Immunité* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") contre toutes les maladies. *Imposition des mains* (identique au pouvoir du paladin mais effets inversés : au lieu de soigner les dégâts, il les inflige).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter dix guerriers du premier niveau. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul pourra être du troisième niveau) et trois guerriers de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau. Dans la plupart des cultures, le prêtre devra garder l'emplacement de la place-forte secret afin de protéger le clergé contre la colère du peuple. Elle doit être érigée dans les régions sauvages ou au sein d'une communauté si elle agit sous le couvert d'une autre activité (par exemple, les pièces de devant pourraient en toute ironie passer pour la guilde d'un guérisseur tandis que les arrière-salles abriteraient les activités du vrai temple.)

Symboles possibles : Souris, rats.

Malice/Fourberie

Ce dieu se complaît dans la fourberie par amour de cette dernière. Il adore tromper les gens, les animaux, et les autres dieux. Il aime leur montrer à quel

point son ingéniosité leur est supérieure et ce, dans le seul but de les voir faire la tête pour une raison ou pour une autre.

Naturellement, ce dieu est tout particulièrement aimé des roublards, et encore plus des voleurs. Mais n'allez pas vous imaginer qu'il incarne le dieu des pleutres : ses fidèles doivent faire preuve d'une grande bravoure pour perpétrer les tours et les manœuvres les mieux réussis. Néanmoins, de nombreux roublards à la lâche nature le vénèrent, admiratifs qu'ils sont devant sa capacité à se sortir des situations les plus difficiles sans avoir à combattre.

Outre chanter les louanges des vertus de ce dieu, ses prêtres aiment également afficher leur ingéniosité. Certains se livrent à quelques farces inoffensives pour le comique de la chose. D'aucuns deviennent des tacticiens militaires affûtés. D'autres apprennent des compétences diverses grâce auxquelles ils excellent dans l'art de poser les pièges ou de la prestidigitation.

Pour devenir prêtre de ce dieu, le personnage n'a nul besoin d'être méchant ou perfide envers les autres. Il peut faire montre d'ingéniosité en réalisant des tours de passe-passe ou en élaborant des intrigues astucieuses qui résoudront les problèmes au lieu de les créer. Par contre, certains de ces prêtres s'avèrent de simples fauteurs de troubles rusés et causant des ennuis à tout le monde. Le choix appartient au joueur de ce type de prêtre.

Le dieu de la fourberie est de sexe masculin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Fortune/Chance, des Messagers, de la Race (Gnome), de la Race (Petites-Gens), du Commerce, de la Guerre et de la Sagesse. Ils sont parfois alliés aux prêtres de la philosophie du Mal ; cette décision relève du MD, lequel s'appuiera sur la perception qu'il a de son monde de campagne. Les prêtres de ce dieu n'aiment pas ceux de la Force.

Alignement : Cette divinité est chaotique neutre. Ses prêtres peuvent être chaotiques mauvais, chaotiques neutres, chaotiques bons, neutres mauvais, neutres, ou neutres bons ; les prêtres mauvais disposant de leur propre secte, les autres prêtres ne sont pas forcés de les supporter. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12, Intelligence 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Intelligence donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Intelligence donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Déguisement. *Compétences diverses recommandées :* Danse, Etiquette, Langues Vivantes, Lecture/Ecriture, Religion, Contrefaçon, Lecture sur les Lèvres, Pose de Collets, Ventriloquie. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, roublard.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Missions :* Les prêtres choisissent souvent de mener des aventures au cours desquelles ils pourront prendre part à de grandes intrigues ou de franches rigolades. Ces missions pourront être parfaitement sérieuses pourvu que le prêtre participe à l'élaboration de plans complexes et de tactiques ingénieuses. *Vigilance* à l'égard des forces (surtout celles de la société) rendant les gens responsables trop vite et les faisant mûrir trop jeune.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Sarbacane, arcs (tous), arbalète, dague/coutelas, javelot, couteau, lasso, filet, bâton, lance de fantassin, stylet, épée bâtarde, épée longue, rapière, sabre, épée courte. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-magiques ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Les bo, manriki-gusari, daikyu, sai, shuriken et wakizashi sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Charme, Divination, Protection, Conjuration. *Accès mineur à :* Animale, Elémentaire, Garde, Végétale.

Pouvoirs : *Charme/Fascination* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Détection des portes secrètes* (identique au pouvoir des elfes : jet réussi si le prêtre obtient 1 sur 1d6 lorsqu'il passe à moins de 3 mètres de la porte, 1-2 sur 1d6 pour trouver les portes secrètes, et 1-3 sur 1d6 pour découvrir les portails dissimulés en se livrant à une recherche approfondie ; les prêtres elfes de cet ordre réussissent leur jet s'ils obtiennent 1-2 lorsqu'ils passent à moins de 3 mètres de la porte, 1-3 pour trouver les portes secrètes, et 1-4 pour découvrir les portails dissimulés grâce à une recherche approfondie). Au 8ème niveau : *changement de forme* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion" ; le MD choisit les trois formes animales ou laisse le joueur décider).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent d'un prêtre du troisième niveau et de sept autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un voleur et un barde du cinquième niveau (ils tiennent le poste de fourbes assistants et accompagnent le prêtre en tous lieux), ainsi qu'un guerrier du troisième niveau et sept autres du premier niveau (ils occupent la fonction de gardes). En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : un prêtre, le voleur, le barde, et un guerrier de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau.

Symboles possibles : Renard.

Mariage

Ce dieu représente les liens du mariage. Que ce dernier soit considéré comme une union sacrée ou plus sim-



plement comme un contrat important, ce dieu incarne le mariage sous tous ses aspects : affection, amour, jalousie, dispute, foyer, enfants, évolution et compromis.

Le clergé de ce dieu fait l'apologie du mariage en tant que mode vie. Ils approuvent les amoureux, mais désavouent ceux qui le restent sans jamais se marier. Ils servent de "conseillers matrimoniaux" aux couples venant demander leur aide pour résoudre les problèmes maritaux.

Le dieu du mariage pourra être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Naissances/Enfants, de la Communauté, de la Culture, de l'Amour et de la Race.

Alignement : Cette divinité est neutre bonne. Ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 9. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Religion. *Compétences diverses recommandées :* Histoire Locale, Lecture/Ecriture. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Gourdin, lasso, masse, filet, bâton, marteau de guerre. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-magiques et tous les boucliers non-magiques. *Campagnes orientales :* Le bo est également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Les prêtres de cette secte doivent être mariés au moment d'atteindre le quatrième niveau. Sinon, ils se rendent coupables de forfaiture ainsi qu'il est expliqué au paragraphe "Les prêtres et leurs châtiments" du chapitre intitulé "Jouer son rôle".

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Divination, Soins, Protection. *Accès mineur à :* Combat, Elémentaire, Garde, Soleil.

Pouvoirs : *Soigner en imposant les mains* (identique au pouvoir de paladin). *Parole apaisante* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Repousser les morts-vivants* (identique au pouvoir de clerc).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de seize autres du premier niveau, tous issus du même ordre. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul peut être du 3ème niveau) de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau. Celle-ci doit comprendre un grand hall ou une grande chapelle afin d'y célébrer de très grands mariages.

Symboles possibles : Alliance, petit cordon.

Notes : Les armes choisies pour cet ordre représentent la capture, symbolisant ainsi la capture de son partenaire, et un armement souvent employé pour la défense spontanée de son foyer.

Messagers

Cette divinité est le messager des dieux. Si les dieux dirigeants veulent transmettre un ordre à des dieux mineurs, ils le lui confient.

Aussi les prêtres de ce dieu sont-ils également des messagers. Ils sont formés à la diplomatie et ont souvent pour devoir de transmettre des messages importants (lettres, messages oraux, codes, menaces, etc.) d'une personne à l'autre... généralement d'un dirigeant ou d'un noble à un autre. Les prêtres s'enorgueillissent de leur rôle de transmetteurs d'information neutres et de la réputation d'exactitude et d'honnêteté dont ils bénéficient.

Ce dieu est également la divinité favorite des hérauts, des espions et des bardes, lesquels doivent tous tenir la fonction de messager à un moment ou à un autre.

Les dieux des messagers pourront être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Communauté, des Malice/Fourberie, de la Paix, de la Royauté, du Commerce et de la Guerre.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres stricts ou neutres bons, la majorité s'avérant neutre stricte. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12, Charisme 10. Un score de 16 en Sagesse ou en Charisme donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Charisme donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Lecture/Ecriture. *Compétences diverses recommandées :* Etiquette, Héraldique, Langues Vivantes, Navigation, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Missions :* Ces prêtres doivent fréquemment mener des missions de communication, soit à la demande des gouvernants, soit pour répondre à l'exigence de leur temple. Au cours de ces dernières, ils sont censés transmettre des lettres ou des messages oraux importants à d'autres personnes. Souvent, on leur demande de tenir le rôle de médiateur entre deux groupes ou nations en guerre.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Gourdin, javelot,

masse, maillet, arme d'hast, bâton, lance de fantassin, trident. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-métalliques et tous les boucliers. *Campagnes orientales :* Le bo et le sai sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Divination, Protection, Soleil. *Accès mineur à :* Elémentaire, Garde, Nécromantique, Végétale.

Pouvoirs : *Langue/Communication* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") : Du 1er au 8ème niveau, le prêtre obtient une langue supplémentaire par niveau (ou bien une unité de compétence diverse additionnelle qu'il doit obligatoirement utiliser pour acquérir de nouvelles langues) ; la langue choisie doit être celle d'une race humanoïde douée de raison. *Parole apaisante* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Au 8ème niveau : *Charme/Fascination* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent de cinq prêtres du troisième niveau et de cinq autres du premier niveau, tous issus du même ordre (la plupart tiennent également lieu de messagers). Viennent s'y ajouter un barde du troisième niveau et un voleur du troisième niveau (lesquels rassemblent des faits et servent d'agents), ainsi que huit hommes et femmes normaux connaissant tous la compétence diverse Lecture/Ecriture. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres, le barde, le voleur, et deux hommes et femmes normaux de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau. Celle-ci doit contenir une grande bibliothèque où s'accumuleront les correspondances et les écrits diplomatiques de l'ordre.

Symboles possibles : Créatures ailées, ailes.

Notes : Dans l'exercice de leurs fonctions, les prêtres doivent toujours emporter un sceptre, une canne, une perche, ou encore une bannière/un drapeau indiquant leur statut. Lorsqu'ils livrent des messages en leur qualité de messagers, ils n'arborent aucune arme évidente. Cependant, en cas d'attaque, leur sceptre peut leur servir de gourdin et leur canne ou leur perche de bâton.

Mort

Bien entendu, le dieu de la Mort est un personnage terrifiant que l'homme considère comme un ennemi et une fatalité incontournable.

Mais cela ne signifie pas pour autant que les dieux de la mort sont mauvais. En fait, la plupart d'entre eux sont neutres stricts. Un dieu de la mort peut incarner le Roi du Royaume des Morts, la Faucheuse qui abat les vivants, ou le Guide des Ames qui aide l'esprit du défunt à gagner sa récompense ou sa prochaine existence.

Les prêtres du dieu de la Mort sont souvent des agents chargés "d'aider" les gens à atteindre la vie céleste, surtout si ces derniers ont réussi à contrer la Mort dans le passé. Ce devoir prend généralement la forme d'assassinats ou de coups de grâce. Dans certaines campagnes, il arrive que des esprits s'enfuient de la vie céleste et regagnent le royaume des vivants. Les prêtres du dieu de la mort doivent alors les traquer et les capturer pour les renvoyer dans un endroit plus adéquat.

Les dieux de la Mort peuvent être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Ancêtres, de la Communauté, des Ténèbres/Nuit, de la Maladie, des Justice/Vengeance, du Cycle Vie-Mort-Renaissance et du Temps. Ils s'allient parfois (à la discrétion du MD) aux prêtres de la philosophie du Mal mais, même si la terreur inspirée par le dieu de la Mort peut être fort grande, cela s'avère peu fréquent. Les prêtres de ce dieu n'aiment pas ceux de la Fertilité et des Soins ni (à l'appréciation du MD) ceux de la Force.

Alignement : En général, cette divinité est complètement neutre. Ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement : certains feront le Mal et le serviront en lui dépêchant des âmes le plus vite possible, d'autres seront des prêtres du Bien et guideront leurs fidèles vers leur destinée inéluctable. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement, mais les mauvais seront exclusivement fidèles aux prêtres mauvais.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 9. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Religion. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture. *Compétences martiales requises :* Faux. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils. *Vigilance* à l'égard des êtres qui tiennent anormalement la mort en échec. Le mot clé de la phrase précédente est "anormalement", ce qui signifie : au mépris des dieux. Les magiciens utilisant des potions de longévité passent encore, mais lorsqu'ils atteignent l'âge de trois cents ans environ, ces prêtres deviennent leurs ennemis. Les guérisseurs qui soignent les blessures et les maladies sont tolérés, sauf s'ils tombent sur une technique ou une magie leur permettant de conférer l'immortalité. Les prêtres capables de pratiquer la réincarnation ou la résurrection sont également acceptés ; en effet, les dieux ne leur auraient pas donné ce pouvoir s'ils avaient jugé malavisé de le faire.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Hache d'armes (souvent conçue dans le style des haches de bourreau), dague/coutelas, couteau, lasso (souvent lacé à la façon d'un nœud coulant), faux, faucille, stylet, khopesh,



épée courte. *Armures autorisées :* Aucune ; aucun bouclier. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Les prêtres du dieu de la Mort doivent rester célibataires. La chasteté ne leur est pas imposée.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Astrale, Charme, Divination, Protection. *Accès mineur à :* Garde, Nécromantique, Soleil, Climat. *Option :* Les prêtres mauvais peuvent remplacer leur accès majeur à Protection par un accès majeur à Soins, dont ils ne peuvent cependant employer que les versions inversées des sorts.

Pouvoirs : *Inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Contrôler les morts-vivants* (semblable au pouvoir des clercs mauvais). Pour utiliser ce pouvoir, le prêtre du dieu de la mort n'est en aucun cas obligé d'avoir un alignement mauvais. Il s'agit là d'une rare exception à la règle selon laquelle seuls des prêtres mauvais peuvent contrôler les morts-vivants.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter des agents spéciaux dont la classe est déterminée par la spécificité du dieu ; ces derniers se composent d'un personnage du cinquième niveau, de deux personnages du troisième niveau, et de quatre autres du premier niveau. Si ce dieu de la Mort s'avère terrible et terrifiant, ses agents seront des voleurs jouant le rôle d'assassins. S'il s'agit d'un dieu recueillant les morts et escortant leur âme décédée jusqu'à l'obtention de sa juste récompense, ses agents seront des magiciens spécialisés : des Nécromanciens. Si c'est un dieu de la souveraineté qui préside le monde céleste, ses agents seront des guerriers. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres et trois agents de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Portail, pierre tombale, ciseaux, faux, linceul, crâne.

Musique, Danse

Ce dieu incarne les arts de la représentation : la musique vocale et instrumentale, la danse traditionnelle interprétative, de même que la comédie et la tragédie théâtrales. Il est étroitement lié aux dieux des arts et des littérature/poésie, et bénéficie de la préférence des bardes.

Ses prêtres se consacrent à promouvoir la musique et la danse au sein de la population. Ils organisent des manifestations au cours desquelles on interprète de la musique, on exécute des danses, et on donne des pièces de théâtre. Parfois, ils forment des troupes théâtrales et partent en tournée en compagnie de bardes et d'autres artistes. Leur quête vise à apporter la lumière aux gens par le biais des arts de la représentation.

Les dieux mineurs de cet attribut se concentrent sur un aspect unique de ce dernier. L'un d'eux pourra incarner la divinité de la musique vocale, un autre celle des danses sauvages et endiablées, et un dernier celle des ballets.

Un dieu comprenant tous les aspects de la musique et de la danse sera probablement de sexe masculin. Les divinités représentant un aspect particulier de ces dernières seront vraisemblablement de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Arts, de la Communauté, de l'Artisanat, de la Culture, de la Divinité de l'Espèce Humaine, de la Lumière, des Littérature/Poésie, de la Ferronnerie et du Soleil.

Alignement : Cette divinité est bonne ; si le MD le désire, elle pourra être chaotique bonne, neutre bonne ou loyale bonne, la tendance s'avérant neutre bonne. Quel que soit son alignement, ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12 et soit Charisme soit Dextérité 14. Un score de 16 en Sagesse ou dans la caractéristique secondaire donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et dans la caractéristique secondaire donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* L'une des suivantes : Danse, Chant, Instrument de Musique. *Compétences diverses recommandées :* Une seconde compétence issue de la liste ci-dessus, plus Don Artistique/Composition, Histoire Ancienne, Histoire Locale, Lecture/Ecriture, Religion, Jonglerie, Saut, Acrobatie. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, roublard.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Education :* Ces prêtres doivent encourager et soutenir celles de leurs ouailles (ou de la population en général) qui semblent doués dans l'art de la danse ou de la musique.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Dague/coutelas, javelot, couteau, lasso, bâton, lance de fantassin, stylet, épée longue, rapière, sabre. *Armures autorisées :* Aucune ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Les bo, manriki-gusari et katana sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Les prêtres de cette secte reçoivent des dés de vie à six faces et non à huit.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Animale, Charme, Conjuration, Soleil. *Accès mineur à :* Divination, Elémentaire, Soins, Végétale.

Pouvoirs : *Charme/Fascination* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Parole apaisante* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion", mais lors-

qu'il aura atteint le 5ème niveau, le prêtre pourra utiliser ce pouvoir six fois par jour au lieu de trois). *Repousser les morts-vivants* (identique au pouvoir de clerc).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 7ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter cinq guerriers du premier niveau occupant la fonction de gardes du temple ainsi que vingt hommes et femmes normaux connaissant tous une compétence diverse utile au temple (Don Artistique, Danse, Chant, Instrument de Musique). En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul peut être du 3ème niveau), deux guerriers, quatre hommes et femmes normaux. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 7ème niveau. Celle-ci doit receler un hall muni d'une scène de théâtre afin que les musiciens et les danseurs des environs puissent s'y réunir et exercer leur art.

Symboles possibles : Tous les instruments de musique.

Notes : Les armes choisies pour ce clergé l'ont été en fonction de leur possible utilisation au cours d'une danse.

Naissances, Enfants

L'intérêt de ce dieu repose dans l'enfantement réussi et sans danger des enfants, suivi de leur protection et éducation.

Ses prêtres prennent ces intérêts à cœur et tendent à apprendre une magie guerrière assez puissante pour répondre à l'aspect protecteur de leur dieu.

Il pourra exister un dieu mineur unique de cet attribut, lequel incarnera le dieu de la Jeunesse et représentera les enfants et adolescents de tout âge compris entre la naissance et l'orée du statut d'adulte.

Les dieux des naissances, des enfants et des adolescents ont tendance à être de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Ancêtres, de la Communauté, de la Fertilité, des Soins, de l'Amour, du Mariage et de la Race. Ils n'aiment pas les prêtres de la Mort et de la Maladie.

Alignement : Cette divinité est neutre bonne. Ses prêtres peuvent être de n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Premiers Secours. *Compétences diverses recommandées :* Herboristerie, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Education :* Enseigner la médecine, et plus particulièrement les arts obstétriques, à leurs ouailles. *Vigilance*, dans certaines contrées, à l'égard des monstres qui se nourrissent de nourrissons et d'enfants : le peuple fée, qui vole parfois les enfants des humains et les échange contre des bébés fées pour qu'ils soient élevés à leur place ; ou esprits de la nuit, lesquels tuent les enfants en s'emparant de leur souffle (à considérer comme des vampires).

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Lasso, filet. *Armures autorisées :* Aucune ; aucun bouclier. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de mauvaises aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Création, Elémentaire, Soins, Protection, Conjuration, Soleil. *Accès mineur à :* Animale, Combat, Divination, Garde, Nécromantique. Ce clergé possède deux accès majeurs supplémentaires et un seul accès mineur de moins, aussi sa puissance magique est-elle très supérieure.

Pouvoirs : *Repousser les morts-vivants* (identique au pouvoir de clerc) ; les prêtres de cette religion, symbole de vie, sont donc les ennemis des morts-vivants sur lesquels ils disposent de quelque pouvoir.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de six autres du premier niveau vénérant tous le même dieu. Viennent s'y ajouter un paladin du troisième niveau et sept guerriers du premier niveau occupant la fonction de gardes et de soldats. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres, deux guerriers de son choix et le paladin. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau. Celle-ci doit tenir lieu de maternité dédiée à la communauté locale et ne jamais refuser l'accès à une femme sur le point d'accoucher.

Symboles possibles : Berceau.

Notes : Cet ordre étant non-violent, aucune arme susceptible de causer des dégâts n'a été inclue à son armement.

Nature

Cette divinité est liée aux dieux de l'agriculture et de la fertilité. Elle s'apparente plus particulièrement aux dieux de la Terre. Elle se soucie moins des puissances terrestres (tels les volcans) que du climat et de ses effets sur les êtres vivants de toute espèce.

Son clergé enseigne qu'il faut vénérer et craindre le dieu de la nature. Il insiste sur le fait que l'homme est petit et insignifiant par rapport à la grandeur de la nature. Ce dernier doit donc admettre que les races douées de sensation sont de simples éléments et ingrédients de la nature. Si cette philosophie ne convient pas à un grand nombre d'espèces douées de raison, elle trouve néanmoins un écho auprès des elfes.



Les dieux de la nature pourront être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec les druides et les prêtres de l'Agriculture, des Animaux, de la Mort, de la Terre, de la Fertilité, du Cycle Vie-Mort-Renaissance, de la Foudre, de la Race (Elfe), des Saisons, des Ciel/Climat, du Tonnerre et de la Végétation.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres strict ou neutres bons, la majorité s'avérant neutre stricte. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 9. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Agriculture. *Compétences diverses recommandées :* Maîtrise des Animaux, Allumage de Feu, Pêche, Météorologie, Premiers Secours, Herboristerie, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Vigilance* à l'égard des forces, des dieux, ou des mortels qui menacent la nature : si un dieu du feu s'avère un peu trop enthousiaste et profite d'un été trop long pour brûler de grandes étendues de plaines ou de forêts, si une civilisation mortelle détruit les régions sauvages en les exploitant ou en s'y développant, les prêtres de la nature reçoivent l'ordre (de leur temple ou de leur dieu) de s'y rendre et de redresser la situation.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Gourdin, faux, faucille. *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers. *Campagnes orientales :* Le nunchaku est également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Les temples où ces prêtres officient doivent être bâtis à l'extérieur des villes. Les prêtres eux-mêmes peuvent dormir en ville (surtout s'ils voyagent, si la cité est assiégée, etc.), mais leur résidence principale doit se trouver à l'extérieur de cette dernière. Si tel n'est pas le cas, le prêtre se livre à une offense mineure, ainsi qu'il est expliqué au paragraphe "Les prêtres et leurs châtiments" du chapitre intitulé "Jouer son rôle"

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Animale, Elémentaire, Végétale, Protection. *Accès mineur à :* Divination, Soins, Soleil, Climat.

Pouvoirs : *Analyse, Identification* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") : Le prêtre ne possède pas de pouvoir de détection particulier mais peut identifier l'espèce des plantes et des animaux qu'il rencontre et déterminer si leur présence en cette région est normale. Il peut identifier des plantes et des animaux non-magiques uniquement ; ceux qui bénéficient de pouvoirs magiques échappent complètement à son pouvoir. *Repousser les morts-vivants* (identique au pouvoir de clerc). Au 5ème niveau : *inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Au 8ème niveau : *changement de forme* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") ; le MD décide si le prêtre se change en trois animaux ou en un seul, et en quelle espèce il se transforme. Il peut également laisser le joueur choisir.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter deux rôdeurs du troisième niveau et quatre autres du premier niveau occupant la fonction de gardes. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres et deux rôdeurs de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Gui.

Oracles, Prophétie

Ce dieu fait des déclarations traitant clairement du futur à ses fidèles. Il est différent du dieu des Destin/Destinée car il ne prêche pas l'acceptation ; il se contente de transmettre les visions du futur dont il fait l'expérience et laisse ses fidèles et ceux qui demandent à percevoir ces visions agir en conséquence.

Les prêtres de ce dieu tiennent le rôle d'intermédiaires entre le dieu des oracles et les visiteurs venus pour recevoir ses prophéties. Pour plus de détails à ce propos, consultez le paragraphe "Suivants et places-fortes".

Le dieu des oracles pourra être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Ténèbres/Nuit, de l'Aube, des Destin/Destinée, de la Lumière, de la Magie, de la Lune, du Soleil et de la Sagesse.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres stricts ou neutres bons, la majorité s'avérant neutre stricte. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 9, Charisme 11. Un score de 16 en Sagesse ou en Charisme donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Charisme donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Astrologie. *Compétences diverses recommandées :* Histoire Ancienne, Langues Anciennes, Histoire Locale, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. Lecture des présages. *Missions :* Après

avoir transmis une prophétie, le prêtre peut choisir d'accompagner ceux qui l'ont reçue. Il peut simplement désirer vérifier que la réalité correspond à sa vision. Toutefois, si la prophétie comprend des alternatives, des chemins divergeants grâce auxquels la situation peut être résolue, le prêtre pourra suivre les aventuriers pour faciliter l'avènement du dénouement qu'il préfère.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Choisissez-en deux parmi les suivantes (le MD s'appuie pour cela sur les autres attributs ou caractéristiques du dieu des oracles) : Arcs (tous), arbalète, dague/coutelas, fléchette, hachette/hache de jet, harpon, javelot, couteau, lasso, filet, fronde, lance de fantassin, lance-pierres, stylet, fouet. *Armures autorisées :* Aucune ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Le daikyu et les shurikens figurent également parmi les choix possibles. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de mauvaises aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Divination, Elémentaire, Soins, Conjuration. *Accès mineur à :* Charme, Création, Nécromantique, Soleil.

Pouvoirs : Langue/*Communication* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") ; du 1er au 8ème niveau, le prêtre obtient une langue supplémentaire par niveau (ou une unité de compétence diverse qu'il doit absolument utiliser pour acquérir de nouvelles langues) ; ces langues pourront être celles d'humanoïdes doués de raison uniquement. *Prophétie* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter cinq guerriers du deuxième niveau occupant la fonction de gardes. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (5ème niveau exclu et un prêtre du troisième niveau au maximum) et deux guerriers de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau. Celle-ci doit comporter une salle ou une zone des oracles où les visiteurs pourront se rencontrer et les prêtres recevoir leurs visions. Le temple pouvant faire payer ses services divinatoires (en argent ou en nature), la place-forte devra également comprendre de grands entrepôts spacieux pour y déposer les marchandises ainsi acquises.

Symboles possibles : Arc, brasero.

Paix

Ce dieu se voue à la cause de la paix. Il préfère voir les conflits trouver un dénouement non-violent.

Ses prêtres s'efforcent donc de maintenir la paix. Ils intercèdent auprès des nations sur le point d'entrer en guerre. Ils suggèrent des compromis et des solutions non-violentes aux problèmes importants. Ils font de leur mieux pour que tout reste calme et courtois.

Cela dit, lorsque vous jouerez le rôle de ces prêtres, il ne sera pas nécessaire d'en faire des imbéciles. Ils n'estimeront pas forcément utile d'empêcher tous les combats sans exception. Quand il s'avère inévitable qu'une situation dégénère dans la violence malgré leurs efforts, ils pourront s'abstenir de harceler les autres joueurs pour les empêcher de combattre. Toutefois, ils doivent absolument faire tout leur possible pour préserver la paix lorsque celle-ci peut l'être, et pour prévenir toute violence inutile quand ils le peuvent. Un joueur qui choisirait de jouer un personnage prêtre de la paix ferait bien de devenir le porte-parole de la compagnie ; cela lui permettra de mener toutes les négociations du groupe et donc d'éviter les situations de combat avec plus de réussite.

Le dieu de la paix pourra être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Communauté, de la Compétition, du Bien, des Soins, de l'Amour, des Messagers, de la Prospérité, de la Race (Petites-Gens) et des Souveraineté/Royauté. Ils n'aiment pas les prêtres des Justice/Vengeance et de la Guerre.

Alignement : Cette divinité est loyale bonne. Ses prêtres peuvent être loyaux bons uniquement. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement, exception faite du chaos ou du mal.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10, Charisme 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Charisme donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Charisme donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Etiquette. *Compétences diverses recommandées :* Langues Vivantes, Chant, Histoire Locale, Instrument de Musique, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Missions :* Le prêtre accompagne souvent les compagnies ou les équipes d'aventurier guerrières pour tenter de trouver une solution pacifique au plus grand nombre de conflits possible. (*Note au MD :* Vous ne devriez laisser ce type de prêtre intégrer votre campagne que si les autres joueurs sont également favorables à des dénouements pacifiques. S'ils préfèrent résoudre leurs problèmes par le combat, ils se sentiront importunés par le prêtre de la paix et votre campagne sera sujette à des tensions embarrassantes.) *Vigilance* à l'égard des forces ou des individus qui semblent ne jamais vouloir cesser de causer des difficultés inutiles.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Lasso, filet. *Armures*



autorisées : Toutes les armures et tous les boucliers non-magiques. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Les prêtres de cette secte reçoivent des Dés de Vie à six faces et non à huit. Lorsqu'ils se produisent en public, ils doivent porter des vêtements ou des insignes affirmant leur statut de prêtres de la paix.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Création, Divination, Protection. *Accès mineur à :* Animale, Garde, Soins, Nécromantique.

Pouvoirs : *Charme/Fascination* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Langue/Communication* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") ; du 1er au 4ème niveau, le prêtre obtient une langue supplémentaire par niveau (ou une unité de compétence diverse qu'il doit absolument utiliser pour acquérir de nouvelles langues), laquelle doit être celle d'une race humanoïde douée de raison uniquement. *Parole apaisante* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Au 5ème niveau, *soigner en imposant les mains* (identique au pouvoir de paladin).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de seize autres du premier niveau, tous issus du même ordre. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Colombe, rameau d'olivier.

Prospérité

Ce dieu représente les richesses et la fortune. Il peut incarner le dieu des riches trésors souterrains, des richesses du bétail, ou de toute autre sorte de prospérité.

Les prêtres de ce dieu passent beaucoup de temps à pratiquer le commerce en amateur et à enseigner aux enfants des familles nobles comment gérer leur argent avec sagesse, comment faire naître et prospérer une entreprise, et comment apporter la croissance à leur communauté en utilisant leur argent à bon escient. Ces prêtres ne sont pas ceux de l'avidité et de l'avarice, mais il arrivera de temps à autre que l'un d'eux finisse par devenir cupide.

Le dieu de la prospérité est de sexe masculin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Communauté, de la Paix, de la Race (Petites-Gens) et du Commerce.

Alignement : Cette divinité est bonne ; à l'appréciation du MD, elle peut être chaotique bonne, neutre bonne ou loyale bonne, la tendance étant neutre bonne. Quel que soit son alignement, ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 11. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Estimation. *Compétences diverses recommandées :* Mines, Langues Vivantes, Lecture/Ecriture, Religion, Jeu, Taille de Gemme. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, roublard.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. (*Remarque :* Les prêtres de cette secte n'incitent pas leurs ouailles à faire des mariages d'amour si ceux-ci doivent leur aliéner leur famille et les condamner à vivre dans la pauvreté.)

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Griffe, harpon, javelot, lasso, attrape-homme, filet, épieux (tous), lance de fantassin, trident. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-magiques et tous les boucliers non-magiques. *Campagnes orientales :* Le manriki-gusari est également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Animale, Création, Végétale, Conjuration. *Accès mineur à :* Garde, Soins, Nécromantique, Protection.

Pouvoirs : *Détection* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") des trésors et objets de valeur ; le prêtre peut détecter les trésors se trouvant à moins de 3 mètres de lui et ce, même s'ils sont dissimulés (1 m 50 s'ils se trouvent derrière un mur et 60 cm s'ils sont enterrés ou derrière un mur épais). Toutefois, ce pouvoir ne lui permet pas de deviner dans quelle direction le trésor est situé, aussi doit-il se déplacer en cercle pour le localiser. Ce pouvoir ne lui révèle pas la nature du trésor et lui annonce la présence de ce dernier même s'il n'est pas susceptible de l'intéresser (un petit sac de monnaie, par exemple). Ce pouvoir s'avère pratiquement inutilisable en présence d'alliés (leurs bourses le déclencheront), le prêtre devra donc se déplacer seul pour en tirer profit. *Détermination de la profondeur* approximative d'un souterrain en obtenant 1-3 sur 1d6 (identique au pouvoir des nains ; les prêtres nains et gnomes de cette religion réussissent leur jet en obtenant 1-5 sur 1d6).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de deux prêtres du troisième niveau, et de quatre prêtres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un guerrier du cinquième niveau (garde du corps), un barde du cinquième niveau (le barde personnel du prêtre), et dix hommes et femmes normaux (hommes et femmes au beau physique et au fort Charisme, aux compétences et sources de revenus indécelables, et qui sont attirés par les prêtres de la prospérité). En aventure, le prêtre peut emmener les suivants

ci-après : deux prêtres, le guerrier, le barde, et tous les hommes et femmes normaux. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Taureau, coffret.

Notes : Les armes de ce clergé ont été choisies en fonction de leur lien à la terre, d'où viennent tous les métaux précieux, ou de leur capacité à attraper, capturer, et récolter les dons des océans, etc.

Protection

Ce dieu est le protecteur des causes et des individus en danger. Il convient aux gardes du corps, aux autres types de gardes, aux martyres et aux héros qui épousent les causes perdues.

Les prêtres de ce dieu se mêlent de politique, défendent les nobles causes, exaspèrent les rois et les vizirs, fournissent des troupes au camp le plus faible lors de certains combats et de certaines guerres, et servent souvent de gardes du corps aux personnages publics (surtout ceux qui incarnent les champions d'une cause) ayant besoin de leurs services. (Voilà une excellente façon d'entraîner les PJ prêtres dans des aventures intéressantes.)

Le sexe de cette divinité dépend de la culture : si celle-ci comprend peu de femmes guerrières, le dieu sera probablement de sexe masculin. Si elle en comporte un grand nombre, le dieu pourra être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Communauté, des Soins, de la Force et de la Guerre.

Alignement : Cette divinité est neutre bonne ; si le MD le désire, elle pourra être chaotique bonne ou loyale bonne. Ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10, Force 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Force donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Force donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Pose de Collets. *Compétences diverses recommandées :* Equitation, Premiers Secours, Lecture/Ecriture, Religion, Combat Aveugle. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, combattant.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Missions :* Les prêtres de ce dieu sont presque toujours en mission, laquelle est simple : protéger une personne, un endroit, ou un objet donnés. Ils pourront l'avoir choisie, ou s'être vus assigner cette mission par le clergé. Celle-ci pourra changer d'une aventure à l'autre, mais ils en ont presque toujours une à effectuer. Remarque : ce genre de prêtres n'entretient pas de temples bâtis pour la communauté, ils passent le plus clair de leur temps en mission. Ce n'est qu'une fois arrivés au huitième niveau qu'ils dressent des temples et envoient des prêtres subalternes en mission.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Hache d'armes, dague/coutelas, javelot, couteau, arme d'hast, lance de fantassin, épées (toutes). *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers. *Campagnes orientales :* Le katana et le wakizashi sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Nécromantique, Protection. *Accès mineur à :* Garde, Soins.

Pouvoirs : *Infravision* (identique au pouvoir des elfes ; un prêtre elfe ou demi-elfe de cette religion voit la portée de son Infravision doubler : 40 mètres). *Soigner en imposant les mains* (identique au pouvoir de paladin).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter cinq guerriers du troisième niveau occupant la fonction de gardes du temple. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul pourra être du troisième niveau) et deux guerriers. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau. Celle-ci doit absolument être bâtie dans le style d'un château ou d'une forteresse et ce, même si elle se trouve au cœur d'une cité : elle doit être construite de façon à pouvoir facilement repousser les invasions.

Symboles possibles : Epées croisées, armes d'hast croisées, bouclier.

Notes : Le dieu représenté par le clergé est un défenseur et non un agresseur, aussi le clergé ne peut-il utiliser aucune arme de portée. Les prêtres ne sont pas même autorisés à lancer leurs lances de fantassin, leurs javelots, leurs dagues, ou leurs couteaux.

Race

Ce dieu est le mentor d'une race douée de raison en particulier (nains, elfes, gnomes, petites-gens, humains et demi-elfes si le nombre de ces derniers est assez élevé pour que le statut de race leur soit reconnu). D'ordinaire, ce dieu est, d'après les légendes, le créateur de la race en question, ou tout au moins celui qui l'a nourrie et éduquée en des temps difficiles.

Evidemment, il existe un dieu de la race distinct pour chacune d'elles.

Les prêtres de ce dieu s'efforcent de repousser les menaces pesant sur la race, de persuader ses membres d'atteindre leur potentiel et leur destinée optimaux, et d'empêcher ces derniers de la trahir (ou encore le monde ou toute vie résidant en ce monde).



Les dieux de la race pourront être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Ancêtres, des Naissances/Enfants, de la Communauté, de la Culture, du Bien et du Mariage. Egalement : (Nains) Artisanat, Feu, Foudre, Ferronnerie, Tonnerre ; (Elfes) Animaux, Artisanat, Nature, Race Demi-elfe. (Gnomes) Malice/Fourberie ; (Demi-elfes) Race Elfe, Race Humaine ; (Petites-Gens) Malice/Fourberie, Paix, Prospérité ; (Humains) Divinité de l'Espèce Humaine, Race Demi-elfe.

Alignement : Cette divinité est bonne ; à la discrétion du MD, elle peut être chaotique bonne, neutre bonne ou loyale bonne, la tendance s'avérant neutre bonne. Quel que soit son alignement, ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Seuls les nains peuvent devenir prêtres du dieu de la race naine, seuls les elfes peuvent devenir prêtres du dieu de la race elfique, etc. Seul le demi-elfe fait exception à cette règle. Celui-ci peut devenir prêtre du dieu de la race elfique, du dieu de la race humaine, ou du dieu de la race demi-elfe (si tant est que le MD ait effectivement créé un dieu de la race demi-elfe). Si un demi-elfe est prêtre du dieu de la race elfique, il suit toutes les directives (données dans la présente description cléricale) propres à ces prêtres et non celles correspondant aux prêtres demi-elfes. S'il est prêtre du dieu de la race humaine, il suit toutes les directives propres à ces prêtres et non celles correspondant aux prêtres demi-elfes.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Histoire Ancienne. *Compétences diverses recommandées :* Histoire Locale, Lecture/Ecriture, Religion ; (nains) Ferronnerie, Armurerie, Alpinisme, Forge d'Armes ; (elfes) Maîtrise des Animaux, Connaissance des Animaux, Fabrication d'Arcs et de Flèches, Danse, Course, Pistage ; (humains) Equitation, Navigation, Héraldique. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, combattant.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Vigilance* à l'égard des ennemis de la race et des complots qu'ils trament.

Restrictions d'armes et d'armure : Evidemment, les restrictions d'armes et d'armure varient d'une race à l'autre. Les voici donc classées pour chaque race :

Nains : *Armes autorisées :* Hache d'armes, gourdin, arbalète, fléaux (les deux), hachette/hache de jet, masse, maillet, étoile de matin, épieux (tous), marteau de guerre. *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Elfes : *Armes autorisées :* Arcs (tous), dague/coutelas, javelot, couteau, lance, bâton, lance de fantassin, épée courte, épée longue. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-métalliques ; toutes les armures métalliques fabriquées par les artisans elfes ; tous les boucliers. *Campagnes orientales :* Les bo et daikyu sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Gnomes : *Armes autorisées :* Arcs (tous)/court, arbalète légère, hachette/hache de jet, javelot, fronde. *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Demi-elfes : *Armes autorisées :* Arcs (tous), dague/coutelas, couteau, lance, lasso, épées (toutes). *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Petites-Gens : *Armes autorisées :* Gourdin, dague/coutelas, fléchette, hachette/hache de jet, javelot, couteau, fronde, lance-pierres. *Armures autorisées :* Toutes les armures ; aucun bouclier. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Humains : *Armes autorisées :* Arcs (tous), dague/coutelas, couteau, lance, lance de fantassin, épée longue. *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers non-magiques. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Lorsqu'ils se produisent en public, ces prêtres doivent porter des vêtements ou des insignes affirmant leur statut de prêtres de la race. *Note importante :* Il n'existe absolument aucune limitation quant aux personnes qu'un prêtre de la race peut soigner. Il peut soigner qui bon lui semble : humains, demi-elfes, gnomes, petites-gens, et même les elfes. Bien sûr, des préjugés raciaux pourraient pousser le prêtre à refuser de soigner les membres d'une autre race... mais ce choix lui est personnel et non une obligation imposée par sa religion.

Sphères d'influence :

Nains : *Accès majeur à :* Générale, Combat, Protection. *Accès mineur à :* Divination, Soins.

Elfes : *Accès majeur à :* Générale, Végétale, Conjuration. *Accès mineur à :* Soins, Soleil. S'il le désire, le MD peut remplacer l'accès majeur à la sphère Conjuration par un autre à la sphère Animale. Il peut même laisser le joueur choisir entre celles-ci.

Gnomes : *Accès majeur à :* Générale, Végétale, Protection. *Accès mineur à :* Divination, Soins.

Demi-elfes : *Accès majeur à :* Générale, Soins, et l'une des suivantes, au choix du joueur : Animale, Végétale, Protection, ou Conjuration. *Accès mineur à :* Divination, Nécromantique.

Petites-Gens : *Accès majeur à :* Générale, Création, Divination, Garde, Protection. *Accès mineur à :* Charme, Soins, Nécromantique, Soleil.

Humains : *Accès majeur à :* Générale,



Divination, Soins. *Accès mineur à :* Nécromantique, Soleil.

Pouvoirs : *Provoquer une rage de berserker* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Parole apaisante* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Au 5ème niveau : *soigner en imposant les mains* (identique au pouvoir de paladin). Au 8ème niveau : *repousser les morts-vivants* (identique au pouvoir de clerc).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Pour les prêtres **nains**, les suivants se composent de : un prêtre du cinquième niveau, un prêtre du troisième niveau, et deux autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter deux guerriers nains du cinquième niveau occupant la fonction de gardes du corps, ainsi que vingt guerriers nains du premier niveau possédant tous une compétence diverse utile au temple (surtout Ferronnerie et Mines). En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres et deux guerriers du premier niveau de son choix, plus ses gardes du corps du cinquième niveau.

Pour les prêtres **elfes**, les suivants se composent de : un prêtre du cinquième niveau, un prêtre du troisième niveau, et deux autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter deux guerriers elfes du cinquième niveau occupant la fonction de gardes du corps, ainsi que dix guerriers elfes du premier niveau possédant tous une compétence diverse utile au temple (surtout Connaissance des Animaux, Fabrication d'Arcs et de Flèches, Chasse, Pose de Collets, et Pistage). En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres et deux guerriers du premier niveau de son choix, plus ses gardes du corps du cinquième niveau.

Pour les prêtres **gnomes**, les suivants se composent de : un prêtre du cinquième niveau, un prêtre du troisième niveau, et deux autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter deux guerriers gnomes du cinquième niveau occupant la fonction de gardes du corps, ainsi que dix guerriers gnomes du premier niveau possédant tous une compétence diverse utile au temple (surtout Mines, Pose de Collets, et Pistage). En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres et deux guerriers du premier niveau de son choix, plus ses gardes du corps du cinquième niveau.

Pour les prêtres **demi-elfes**, les suivants se composent de : un prêtre du cinquième niveau, un prêtre du troisième niveau, et deux autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter deux guerriers demi-elfes du cinquième niveau occupant la fonction de gardes du corps, ainsi que dix guerriers demi-elfes du premier niveau possédant tous une compétence diverse utile au temple (surtout Lecture/Ecriture). En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres et deux guerriers du premier niveau de son choix, plus ses gardes du corps du cinquième niveau.

Pour les prêtres des **petites-gens**, les suivants se composent de : un prêtre du cinquième niveau, un prêtre du troisième niveau, et deux autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter deux guerriers des petites-gens du cinquième niveau occupant la fonction de gardes du corps, ainsi que dix guerriers des petites-gens du premier niveau possédant tous une compétence diverse utile au temple (surtout Agriculture et Lecture/Ecriture). En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres et deux guerriers du premier niveau de son choix, plus ses gardes du corps du cinquième niveau.

Pour les prêtres **humains**, les suivants se composent de : un prêtre du cinquième niveau, un prêtre du troisième niveau, et deux autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter deux guerriers humains du cinquième niveau occupant la fonction de gardes du corps, ainsi que dix guerriers humains du premier niveau possédant tous une compétence diverse utile au temple (surtout Histoire Ancienne, Histoire Locale, et Lecture/Ecriture). En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres et deux guerriers du premier niveau de son choix, plus ses gardes du corps du cinquième niveau.

Symboles possibles : (Nains) hache, marteau de guerre, enclume ; (Elfes) arbre, arc. (Gnomes) hache de jet ; (Demi-elfes) arc et épée croisés ; (Petites-Gens) colline basse percée de fenêtres ; (Humains) épée et bouclier croisés ou lance de fantassin et bouclier croisés.

Notes : Le MD peut s'inspirer des exemples ci-dessus pour créer de nombreux autres clergés raciaux et représenter les variations existantes au sein de chaque race. Il pourrait fonder un clergé racial pour les elfes aquatiques, lequel serait semblable à celui des elfes mais dont les armes correspondraient à celles que les prêtres des fleuves et des océans peuvent utiliser. Il pourrait en instituer un autre pour les humains habitant les déserts ; dans ce cas, les sabres, l'équitation à dos de cheval, la survie en milieu désertique et l'absence totale d'armures seraient à l'ordre du jour.

Le MD devrait prendre des précautions lorsqu'il laisse des prêtres raciaux intégrer sa campagne. Les joueurs nouveaux ou inexpérimentés risquent de prendre cette classe pour un clergé raciste. Or, tel n'est pas notre but. Ces prêtres sont censés soutenir et célébrer les vertus propres à leur race et non se comporter avec perfidie envers les autres races ni en faire des stéréotypes ou se complaire dans les mauvaises plaisanteries, etc. Tous les ordres sont susceptibles d'abriter ce genre de prêtres, mais ces derniers devraient être des PNJ mal-aimés ou dépréciés par leurs correligionnaires.



Rédemption

Ce dieu considère que tous les opposants à une cause spécifique sont mauvais et doivent être convertis, rachetés... ou détruits. Il pourrait exister plusieurs dieux de la Rédemption, à raison d'un par cause d'importance suffisante pour nécessiter une représentation individuelle. A ce titre, ils ressemblent beaucoup aux dieux de la Culture (et leurs prêtres ressemblent beaucoup à ceux des dieux de la Culture), mais incarnent essentiellement des soldats voués à leur cause.

Le dieu de la Rédemption est de sexe masculin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux du Bien. Ils n'aiment pas ceux du Mal.

Alignement : Cette divinité est neutre bonne. Ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 9. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Religion. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Missions :* Ces prêtres sont souvent envoyés en mission afin de persuader les pêcheurs et les malfaisants de se racheter de leurs méfaits. Par conséquent, en aventure, ces prêtres préfèrent capturer les principaux malfaisants vivants et leur offrir la possibilité de se rétracter et de réparer leurs crimes. Si ces derniers refusent cette offre, les prêtres laissent volontiers la justice légale, ou même celle des justiciers, suivre son cours.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Lasso, attrape-homme, maillet, filet, arme d'hast, knout, fouet. *Armures autorisées :* Toutes les armures ; aucun bouclier. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Les prêtres de cette secte doivent porter des vêtements ou des insignes identifiant leur clergé lorsqu'ils se produisent en public.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Combat. *Accès mineur à :* Divination, Soins.

Pouvoirs : *Inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Au 5ème niveau : *repousser les morts-vivants* (identique au pouvoir de clerc).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent de trois prêtres du 3ème niveau et de six autres du 1er niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter cinq guerriers du 3ème niveau occupant la fonction de gardes. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul peut être du 3ème niveau) et deux guerriers de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Silhouette d'un suppliant agenouillé.

Sagesse

Ce dieu est celui du bon sens. La Sagesse est différente de l'éducation scolaire et de l'enseignement conventionnel ; bien qu'elle reste parfaitement compatible avec ces derniers, elle s'avère distincte. Elle consiste simplement à avoir assez de bon sens pour connaître ce que l'on découvre normalement par l'expérience ou l'éducation. L'érudit a appris par expérience quand ses paroles déclenchaient des combats ; le sage le sait par intuition, par instinct.

Les prêtres de ce dieu encouragent leurs ouailles à entreprendre des actions et des solutions censées. Ils suggèrent compromis et alternatives. Ils préparent les événements futurs. Ils cherchent à déceler et à parer les problèmes à venir. Néanmoins, ce dieu n'est pas celui de la paix, aussi les prêtres servent-ils souvent de conseillers aux officiers militaires, les aidant à élaborer des stratégies efficaces.

Le dieu de la Sagesse est de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Divinité de l'Espèce Humaine, du Bien, des Littérature/Poésie, des Malice/Fourberie, des Oracles/Prophéties et du Temps. Ils n'aiment pas les prêtres du Mal, qu'ils considèrent comme insensés.

Alignement : Cette divinité est bonne ; si le MD le désire, elle pourra être chaotique bonne, neutre bonne ou loyale bonne, mais s'avérera probablement neutre bonne. Quel que soit son alignement, ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 13. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Religion. *Compétences diverses recommandées :* Langues Vivantes, Histoire Ancienne, Langues Anciennes, Histoire Locale, Lecture/Ecriture. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Education :* Les prêtres de cette secte croient en la vertu de l'éducation pour l'éducation, et font en sorte de conférer un enseignement à l'ensemble de leurs ouailles, voire de la population globale (quand cela se révèle possible). *Vigilance :* Ils essaient de tenir le rôle de conseillers auprès des gouvernants et ce, afin d'empêcher ces derniers de pren-

dre des décisions trop hâtives ou trop saugrenues. Il est fréquent que les dirigeants locaux leur donnent effectivement un poste de conseiller.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Arcs (tous), dague/coutelas, javelot, couteau, épieux (tous), bâton, lance de fantassin, épée longue, épée courte. *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers. *Campagnes orientales :* Les bo, daikyu, katana, nunchaku, sai, et wakizashi sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Divination. *Accès mineur à :* Soins, Soleil.

Pouvoirs : *Immunité* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") contre les sorts confusion et débilité mentale. Parole Apaisante (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Au 5ème niveau : *inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Au 8ème niveau : *prophétie* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de quatre autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un guerrier du cinquième niveau, un guerrier du troisième niveau, et deux autres du deuxième niveau occupant la fonction de gardes, ainsi qu'un mage du troisième niveau, un barde du troisième niveau, un voleur du deuxième niveau, et un illusionniste du deuxième niveau servant de conseillers. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres (dont un seul peut être du 3ème niveau), deux guerriers de son choix, et deux personnes parmi les suivantes : le mage, le barde, le voleur et l'illusionniste. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau.

Symboles possibles : Hibou, corbeau, vautour.

Saisons

Ce dieu sanctifie l'alternance des saisons, il est donc lié aux dieux de l'agriculture et du temps. Ses prêtres tiennent le calendrier à jour et s'avèrent souvent de fins astronomes.

Les dieux mineurs de cet attribut incarneront les dieux d'une saison particulière : le dieu du printemps, le dieu de l'été, le dieu de l'hive, et (quand c'est possible) le dieu de l'automne (toutes les contrées ne reconnaissent pas l'existence d'une saison automnale).

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec les druides et les prêtres de l'Agriculture, de la Terre, des Forces Elémentaires, de la Fertilité, du Cycle Vie-Mort-Renaissance, de la Nature, des Ciel/Climat, du Temps et de la Végétation.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres stricts ou neutres bons, la majorité s'avérant neutre stricte. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Météorologie. *Compétences diverses recommandées :* Astrologie, Agriculture, Navigation, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Gourdin, bâton, appui-main, arme d'hast, faux, faucille. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-métalliques ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Le bo et le nunchaku sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Création, Elémentaire, Protection, Climat. *Accès mineur à :* Animale, Divination, Soins, Végétale.

Pouvoirs : *Immunité* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion", jet de sauvegarde à réussite automatique) contre tous les sorts de prêtre de la sphère Elémentaire et contre tous les sorts de magicien ayant le froid et la chaleur (mais pas le feu !) pour élément et pour effet.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et onze autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter dix guerriers du premier niveau occupant la fonction de gardes. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul peut être du 3ème niveau) et quatre guerriers. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : (Printemps) jeune arbre , (été) épi de blé, (automne) feuille, (hiver) arbre défeuillé, (année entière) les quatre symboles précités.

Sites

Si ces dieux ressemblent beaucoup à ceux des communautés, les sites qu'ils représentent ne doivent pas nécessairement être occupés. Un dieu des sites pourrait incarner la divinité d'une montagne, d'une caverne, d'une plaine, ou d'une vallée. Il s'agit généralement là de dieux mineurs à chacun desquels correspond un site. D'ordinaire, ces sites sont célèbres pour être le lieu de résidence d'un dieu ; néanmoins, ces divinités se laissent rarement apercevoir.

Les prêtres de ce dieu sont les protec-



teurs des sites et de toutes les choses y habitant. En conséquence de quoi les prêtres s'éloignent rarement desdits sites et constituent donc un mauvais choix pour un personnage-joueur. Le prêtre n'est autorisé à quitter son site et à partir à l'aventure que lorsque ce dernier est menacé par des puissances lointaines.

Les dieux des sites pourront être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Ancêtres et de la Communauté.

Alignement : Une divinité incarnant le protecteur d'un site sera probablement neutre stricte ; elle s'intéresse à la survie et au culte du site et ne se soucie guère des agissements des hommes. Ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement neutre, mais les prêtres neutres mauvais se réunissent pour former un même culte tandis que les prêtres neutres stricts et neutres bons s'assemblent pour en constituer un second ; les deux factions ne sont pas amies. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement. Le MD peut décider que la divinité propre à un site est neutre bonne, auquel cas ni ses prêtres ni ses ouailles ne seront mauvais. Il peut également décider que ce dieu sera neutre mauvais, auquel cas ni ses prêtres ni ses ouailles ne seront bons.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12, Force 10. Un score de 16 en Sagesse ou en Force donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Force donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Histoire Locale. *Compétences diverses recommandées :* Religion, Lecture/Ecriture. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Mariage. *Missions :* Si le site est menacé, le prêtre sera envoyé auprès de la population afin de l'aider à rétablir la situation.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Une arme secondaire parmi les suivantes : gourdin, dague/coutelas, hachette/hache de jet, javelot, arbalète légère, masse, arc court, marteau de guerre ; et une arme principale parmi les suivantes : hache d'armes, arbalète lourde, arc long, étoile du matin, arme d'hast, bâton, lance de fantassin, épée longue. (Le MD fait son choix en se fondant sur l'histoire et les attributs du site sacré ; souvent, ces choix se combineront, par exemple dague et épée longue ou hache de jet et hache d'armes.) *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers non-magiques. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Soins, Protection. *Accès mineur à :* Animale, Végétale.

Pouvoirs : *Inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") ; le dieu accorde ce pouvoir au prêtre pour l'aider à maintenir le site à l'abri des destructeurs et des profanateurs.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un guerrier du cinquième niveau, deux guerriers du troisième niveau, et quatre guerriers du premier niveau servant de gardes au site et au prêtre supérieur. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont deux seulement peuvent être du 3ème niveau) et un guerrier de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Une silhouette évoquant le site ; dans le cas d'une montagne, par exemple, le symbole représentera sa silhouette.

Soins

Ce dieu est le champion des docteurs, de la médecine, et de toute autre fonction curative. Il guérit les malades et communique son savoir médical à ses prêtres/docteurs mortels. C'est l'ennemi de la maladie et des blessures. Il n'admire nullement la guerre.

Les prêtres de ce dieu se consacrent aux soins et ne sont pas autorisés par leur ordre à refouler un malade nécessiteux ; s'ils peuvent lui venir en aide, ils n'ont pas d'autre choix.

Les dieux mineurs de cet attribut incarnent les dieux de types de soins particuliers. L'un pourra être le dieu des blessures reçues au combat et un autre celui qui soigne les maladies de l'esprit. Le dieu de l'enfantement pourrait être considéré comme un dieu mineur des soins.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Naissances/Enfant, de l'Aube, de la Protection, de la Lumière, de l'Amour, de la Paix et du Soleil. Ils n'aiment pas les prêtres de la Mort, de la Maladie, et du Mal.

Alignement : Cette divinité est loyale bonne. Ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10, Intelligence 10. Un score de 16 en Sagesse ou en Intelligence donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Intelligence donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Premiers Secours. *Compétences diverses recommandées :* Herboristerie, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, ma-

riage. *Guérir* les malades et les blessés. *Education :* Enseigne l'art de la médecine, de l'hygiène, et des soins à leurs ouailles et à toutes les personnes intéressées. *Missions* menées dans les contrées infestées par la maladie pour y accélérer le processus de guérison. *Vigilance* à l'égard des activités des prêtres du dieu de la maladie.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Lasso, attrape-homme, filet, bâton. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-métalliques ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Le bo est également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de mauvaises aptitudes au combat.

Autres limitations : Les prêtres du dieu des Soins doivent porter un symbole indiquant leur vocation chaque fois qu'ils se produisent en public. Ils ne peuvent en aucun cas prendre une vie de plein gré. (S'ils la prennent, cet acte constitue une des "forfaitures" expliquées au paragraphe "Les prêtres et leurs châtiments" du chapitre intitulé "Jouer son rôle".)

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Création, Divination, Soins, Nécromantique, Protection, Conjuration. *Accès mineur à :* Animale, Charme, Garde, Végétale, Soleil, Climat.

Pouvoirs : *Immunité* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") contre tous les poisons et toutes les maladies, mais le prêtre obtient seulement un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde. *Soigner en imposant les mains* (identique au pouvoir de paladin). *Parole apaisante* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Repousser les morts-vivants* (identique au pouvoir de clerc). Au 3ème niveau : *Analyse, Identification* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") des maladies et des poisons ; s'il réussit un test d'intelligence (que le MD pourra modifier en vertu du caractère rare ou commun du mal), le prêtre connaîtra la nature de la maladie ou du poison qui afflige son patient.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 7ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même clergé. Viennent s'y ajouter trente hommes et femmes normaux connaissant obligatoirement la compétence Premiers Secours et occupant les fonctions de chirurgiens (docteurs) et d'infirmiers. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres (dont un seul peut être du troisième niveau) et deux hommes et femmes normaux. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 7ème niveau. Celle-ci doit tenir lieu d'hôpital desservant la communauté la plus proche et ne peut en aucun cas refouler un patient ayant subi une blessure ou une maladie mortelles.

Symboles possibles : Serpents, gourdin.

Notes : Les prêtres de cet ordre sont censés utiliser des armes n'infligeant pas de dégâts. Cela dit, le gourdin étant leur symbole, nombre d'entre eux finissent par apprendre comment s'en servir pour se battre. Le dieu leur donne son assentiment en ne les punissant pas pour cette utilisation dommageable du gourdin.

Soleil

Ce dieu représente la magie, les soins, l'inspiration et la vie, parfois même la démence et les coups de chaleur. Il est l'ennemi des créatures des ténèbres, et plus particulièrement des morts-vivants.

La fonction de son clergé consiste à promouvoir tous ces aspects auprès de ses ouailles et à célébrer la bénédiction quotidienne que le dieu du soleil irradie sur le monde.

D'ordinaire, le dieu du soleil est de sexe masculin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Arts, de l'Artisanat, des Ténèbres/Nuit, de l'Aube, des Forces Elémentaires, du Feu, des Soins, de la Chasse, des Littérature/Poésie, de la Magie, de la Ferronnerie, de la Lune, des Musique/Danse et des Oracles/Prophétie.

Alignement : Cette divinité est bonne ; si le MD le désire, elle pourra être chaotique bonne, neutre bonne ou loyale bonne, la tendance s'avérant neutre bonne. Quel que soit son alignement, ses prêtres peuvent avoir n'importe quel alignement bon. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement neutre ou bon.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12, Intelligence 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Intelligence donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Intelligence donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Premiers Secours. *Compétences diverses recommandées :* Herboristerie, Navigation, Lecture/Ecriture, Religion, Connaissance des Sorts. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, magicien.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Education :* Les prêtres de cette secte encouragent l'étude de la magie. *Vigilance :* Le dieu du soleil représente l'observation, une vision acérée, et la vigilance en générale. Par conséquent, tous ses prêtres ont pour ordre de garder les yeux ouverts et de s'informer des événements se produisant dans leur voisinage autant que faire se peut. La façon dont ils utilisent ces connaissances, quand ils ne s'en servent pas pour aider leur temple et préserver le culte de leur dieu, dépend entièrement d'eux.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Arcs (tous), arbalète, dague/coutelas, fléchette, javelot, couteau, lance de fantassin. *Armures autorisées :* Toutes les armures métalliques et tous les boucliers. *Campagnes orientales :* Le daikyu et les shurikens sont égale-



ment permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Soins, Nécromantique, Soleil. *Accès mineur à :* Charme, Elémentaire (le prêtre peut utiliser les sorts dont le nom comporte les mots feu, flamme, chaleur et pyrotechnie uniquement), Végétale, Protection.

Pouvoirs : *Détection des portes secrètes* (identique au pouvoir des elfes : jet réussi si le prêtre obtient 1 sur 1d6 lorsqu'il passe à moins de 3 mètres de la porte, 1-2 sur 1d6 pour trouver les portes secrètes, et 1-3 sur 1d6 pour découvrir les portails dissimulés en se livrant à une recherche approfondie ; les prêtres elfes de cet ordre réussissent leur jet s'ils obtiennent 1-2 lorsqu'ils passent à moins de 3 mètres de la porte, 1-3 pour trouver les portes secrètes, et 1-4 pour découvrir les portails dissimulés grâce à une recherche approfondie). *Infravision* (identique au pouvoir des elfes ; un prêtre elfe ou demi-elfe de cette religion voit la portée de son infravision doubler : 40 mètres). *Repousser les morts-vivants* (identique au pouvoir de clerc). Au 5ème niveau : *soigner en imposant les mains* (identique au pouvoir de paladin). Au 8ème niveau : *prophétie* (voir le chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Au 10ème niveau, char de sustarre ; le prêtre peut utiliser ce sort une fois par jour en sus de tous ses autres sorts.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un guerrier du troisième niveau et deux autres du premier niveau afin d'occuper la fonction de gardes, ainsi qu'un mage du troisième niveau et deux autres du premier niveau pour servir de conseillers, plus un barde du troisième niveau et deux autres du premier niveau pour tenir le rôle de bardes personnels du prêtre. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul peut être du 3ème niveau), un guerrier, un mage, et un barde de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau.

Symboles possibles : Soleil (avec ou sans rayons), char.

Notes : Les armes auxquelles cet ordre a accès frappent à distance, à l'image de l'inspiration (ou des coups de chaleur) assenée par le soleil.

Souveraineté, Royauté

Ce dieu est celui de l'authentification : il accorde sa bénédiction aux rois de divers cités et pays afin que tous sachent que le dieu soutient ces rois et leur famille. D'ordinaire, le dieu offre un artefact quelconque au roi en signe d'approbation... et le lui retire par magie lorsqu'il le désapprouve. (En général, cet artefact se présente sous la forme d'une couronne ou d'un sceptre, ces deux symboles représentant la royauté de façon quasi-universelle.)

Les prêtres de ce dieu sont les conseillers des rois. Ils analysent la situation politique et émettent des recommandations. Ils procèdent à des recherches intensives afin de dresser la généalogie et l'histoire des familles du roi pour mieux certifier son droit au trône. Sur ordre de leur dieu, ils peuvent prendre part au renversement d'un roi. Nombre de ces prêtres parcourent les routes afin d'acquérir plus de renseignements sur le roi ou pour parer les complots dirigés à son encontre.

Dans une société dominée par les hommes, cette divinité sera de sexe masculin. Dans une société dominée par les femmes, elle sera de sexe féminin. Dans une société plus égalitaire, le dieu pourra être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Communauté, de la Culture, des Messagers, de la Paix et de la Guerre.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres mauvais, neutres stricts ou neutres bons ; les prêtres mauvais disposant de leur propre secte, les autres prêtres ne sont pas forcés de les supporter. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10, Charisme 11. Un score de 16 en Sagesse ou en Charisme donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Charisme donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races Autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Etiquette. *Compétences diverses recommandées :* Héraldique, Histoire Ancienne, Langues Anciennes, Histoire Locale, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage. *Missions :* Lorsqu'un souverain entrevoit une opportunité de renforcer son trône ou d'éliminer des problèmes risquant de mettre ce dernier en danger, il demande souvent aux prêtres de cette secte de bien vouloir accompagner les aventuriers qu'il délègue. En général, les temples locaux coopèrent et dépêchent des prêtres aventuriers aux groupes en question. *Vigilance :* Ces prêtres doivent rester attentifs aux forces qui menacent les trônes de la région. Celles-ci comprennent les intrigues étrangères de même que les problèmes intestins ; si un roi local est devenu vénal et tyrannique, poussant la population des environs au bord de la rébellion, ces prêtres pourront exercer une certaine pression sur le monarque afin qu'il rentre dans le rang... ils pourraient même le combattre et le détrôner pour s'assurer que le trône reste fort sous le nouveau règne d'un roi meilleur.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Un type d'arme

contondante (le MD en choisit un parmi la liste suivante, laquelle correspond à l'arme contondante favorite de la culture concernée : gourdin, fléaux (les deux), masse, étoile de matin, marteau de guerre), et un type d'épée (le MD en choisit un parmi la liste suivante, laquelle correspond à l'épée favorite de la culture concernée : bâtarde, sabre d'abordage, khopesh, longue, rapière, sabre, courte, ou à deux mains). *Armures autorisées :* Toutes les armures de métal et tous les boucliers. *Campagnes orientales :* Le katana et le wakizashi viennent s'ajouter à la liste d'épées à choisir. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Elémentaire. *Accès mineur à :* Soins, Protection.

Pouvoirs : *Parole apaisante* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). *Provoquer une rage de berserker* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Au 8ème niveau : *inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 9ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, d'un prêtre du troisième niveau, et de deux autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter trois guerriers du troisième niveau et six autres du premier niveau pour occuper la fonction de gardes ; tous les guerriers doivent connaître l'une des compétences diverses suivantes : Etiquette ou Héraldique. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres et trois guerriers (dont un seul peut être du 3ème niveau) de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 9ème niveau.

Symboles possibles : Couronne, sceptre.

Temps

Ce dieu représente la marche du temps. Il incarne l'inéluctable : non pas la destinée qui repose sur la volonté de dieux distincts, mais l'inéluctabilité des changements produits par le temps.

Ses prêtres prêchent la philosophie de la patience à leurs ouailles et aident ces dernières à s'adapter aux changements subis par leur corps, leur style de vie, et leurs besoins comme elles avancent sur le chemin de leur vie.

Le dieu du temps est de sexe masculin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de la Mort, des Forces Elémentaires, des Destins/Destinée, des Saisons et de la Sagesse.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres stricts ou neutres bons, la majorité s'avérant neutre stricte. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Histoire Ancienne. *Compétences diverses recommandées :* Histoire Locale, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Faux, faucille. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-magiques ; aucun bouclier. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres Limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Astrale, Divination, Soins, Nécromantique. *Accès mineur à :* Végétale, Protection, Soleil, et Climat.

Pouvoirs : *Identification* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") de l'heure et du jour en cours ; pour aussi longtemps qu'il soit resté sous terre, inconscient, ou dans l'impossibilité d'observer le passage du temps, le prêtre saura approximativement l'heure qu'il est (à une heure près) et précisément quel jour de l'année nous sommes. Au 3ème niveau : *soigner en imposant les mains* (identique au pouvoir de paladin). Au 5ème niveau : *repousser les morts-vivants* (identique au pouvoir de clerc).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de cinq prêtres du troisième niveau, et de dix autres du premier niveau, tous issus du même ordre. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Sablier, faux.

Ténèbres, Nuit

Ce dieu est celui de forces redoutées par l'homme. Toutefois, cela ne signifie pas qu'il soit mauvais. En général, tel n'est pas le cas. Il n'est rien d'autre que l'incarnation des ténèbres et comprend leurs agréments comme leurs dangers. Le dieu des Ténèbres et de la Nuit pourrait être celui du sommeil, des rêves, des cauchemars et des prédateurs nocturnes. Certaines de ces caractéristiques sont considérées comme bonnes, d'autres comme mauvaises.

Les prêtres de ce dieu se préoccupent de faire en sorte que l'homme contemple les Ténèbres et la Nuit avec un respect mêlé d'une crainte révérencielle. Ils poussent les races humanoïdes douées de raison à apprécier les vertus de la nuit à leur juste valeur tout en continuant d'honorer et de craindre ses aspects les plus terrifiants. Ces prêtres tendent à marquer une distance plus



grande vis-à-vis de l'homme du commun que les clergés de nombreux autres dieux.

Les dieux mineurs de cet attribut n'incarneront qu'un seul de ces éléments. L'un pourra être le dieu du Sommeil et un autre celui des Cauchemars. Dans ce cas, le MD peut choisir de faire varier l'alignement du dieu : le dieu du sommeil est très aimé des hommes et pourrait s'avérer loyal bon ; le dieu des cauchemars est détesté par les hommes et pourrait s'avérer chaotique mauvais.

Les dieux des ténèbres et de la nuit sont le plus souvent de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux de l'Aube, de la Mort, des Forces Elémentaires, de la Chasse, de la Lumière, de la Magie, de la Lune, des Oracles/Prophétie et du Soleil. Certains MD pourront s'étonner de ce que les dieux des Ténèbres et de la Nuit ne soient pas indiqués ici comme étant contraires à ceux de la lumière et du soleil. En effet, rien ne les y oblige. Dans la mythologie grecque, par exemple, le dieu du soleil, la déesse de la lune et la déesse de l'aube étaient tous frères et sœurs et ne s'opposaient jamais. Bien sûr, le MD pourra toujours décider que, dans le cadre de sa campagne, les divinités des ténèbres et de la lumière, de la lune et du soleil sont ennemies.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres mauvais, neutres stricts ou neutres bons ; les prêtres mauvais disposent de leur propre secte et ne bénéficient pas forcément de la tolérance des autres prêtres. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 11, Intelligence 11. Un score de 16 en Sagesse ou en Intelligence donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Intelligence donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Astrologie. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture, Religion, Connaissance des Sorts. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Arcs (tous), arbalète, dague/coutelas, fléchette, couteau, stylet, rapière, épée courte. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-métalliques ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Les shurikens sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Charme, Divination, Nécromantique, Conjuration, Soleil. *Accès mineur à :* Animale, Elémentaire, Garde, Protection. Ce clergé bénéficie d'un accès majeur supplémentaire.

Pouvoirs : *Infravision* (identique au pouvoir des elfes ; un prêtre elfe ou demi-elfe de cette religion voit la portée de son Infravision doubler : 40 mètres). Les prêtres neutres stricts et neutres bons peuvent repousser les morts-vivants, les prêtres neutres mauvais peuvent exercer un contrôle des morts-vivants (semblable au pouvoir de clerc).

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de douze autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un guerrier du troisième niveau et six autres du premier niveau occupant la fonction de gardes. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres dont un seul pourra être du troisième niveau, ainsi que trois guerriers de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Bannière noire, hibou, loup.

Terre

Cette divinité représente le monde vu sous tous ses aspects. Il ne s'agit pas simplement d'un dieu voué aux choses, aux plantes et aux animaux qui connaissent une croissance ; il symbolise également le climat, les volcans, et de nombreuses autres forces naturelles puissantes. Nombre des dieux de la terre créent aussi des monstres.

Les prêtres de ce dieu forment une secte vigoureuse et affirment que tout le monde devrait révérer le dieu car sans lui, aucune des créatures sillonnant la terre ne pourrait exister.

Les dieux mineurs de cet attribut représenteront un aspect unique de la terre. L'un pourra incarner un dieu des séismes, un autre un dieu des montagnes de pierre, un autre encore celui des grottes et des cavernes. Les dieux de l'Agriculture, des Animaux, de la Nature et de la Végétation peuvent également être considérés comme les dieux mineurs de l'attribut Terre.

Les dieux mineurs peuvent être de sexe masculin comme de sexe féminin, mais le grand dieu comprenant la terre entière sera probablement de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec les druides et les prêtres de l'Agriculture, des Animaux, de la Fertilité, du Cycle Vie-Mort-Renaissance, de la Nature, des Saisons, des Ciel/Climat et de la Végétation.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres stricts ou neutres bons. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 12. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* L'une des suivantes : Agriculture, Brassage, Mines, Maçonnerie. *Compétences diverses*

recommandées : Histoire Ancienne, Langues Anciennes, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Gourdin, dague/coutelas, couteau, masse, appui-main, étoile de matin, épieux (tous), faux, faucille, fronde, lance-pierres, stylet, marteau de guerre. *Armures autorisées :* Toutes les armures non-métalliques et non-magiques ; tous les boucliers non-métalliques et non-magiques. *Campagnes orientales :* Le nunchaku est également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent des aptitudes au combat moyennes.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Création, Elémentaire (le prêtre peut seulement utiliser des sorts ayant trait à la poussière, à la pierre, à la roche, à la boue, et à la terre, plus *transmutation du métal en bois*), Végétale, Conjuration. *Accès mineur à :* Animale, Divination, Soins, Protection.

Pouvoirs : *Détection de pentes ascendantes ou descendantes* dans un passage en obtenant un résultat de 1-5 sur 1d6 (identique au pouvoir des nains ; les prêtres nains et les prêtres gnomes de cette religion détecteront automatiquement les pentes descendantes chaque fois qu'ils essaieront). *Détermination de la profondeur* approximative d'un souterrain en obtenant 1-3 sur 1d6 (identique au pouvoir des nains ; les prêtres nains et les prêtres gnomes de cette religion réussiront leur jet en obtenant 1-5 sur 1d6). *Immunité* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") contre tous les venins de serpent.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter un guerrier du troisième niveau et sept autres du premier niveau occupant la fonction de gardes. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres (dont un seul pourra être du troisième niveau) plus deux guerriers de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Serpents, pierres.

Notes : Les armes sélectionnées pour cet ordre se classent en trois catégories : armes du type agriculture/moisson (comme la faux), armes utilisant parfois des pierres (comme les frondes, ou les masses et haches primitives), et armes évoquant le battage et le pilonnage lourds ou la terre (épieux et maillets, par exemple).

Tonnerre

Le dieu du Tonnerre ressemble beaucoup à celui de la Foudre. Dans les campagnes où ceux-ci coexistent, ils seront certainement liés et pourront même être frères. Il représente l'aspect redoutable de la nature, les forces naturelles en ce qu'elles ont de plus effrayant et donc, un dieu de terreur et de peur. A l'instar du dieu de la foudre, il incarne également la divinité des tempêtes.

Tout comme le dieu de la foudre, le dieu du tonnerre se soucie peu des affaires des mortels. Il les laisse le vénérer et accorde des pouvoirs aux prêtres, mais il n'intervient pas outre mesure dans les histoires des mortels. Ses prêtres encouragent les fidèles à révérer sa puissance et son aspect terrifiant ainsi qu'à utiliser ces caractéristiques contre leurs ennemis.

Le dieu du Tonnerre est de sexe masculin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Forces Elémentaires, de la Foudre (tout particulièrement), de la Nature, de la Race (Naine), des Ciel/Climat et de la Force.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres mauvais, neutres stricts ou neutres bons ; les prêtres mauvais disposant de leur propre secte, les autres prêtres ne sont pas forcés de les supporter. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 10, Force 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Intelligence donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Intelligence donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Nains, elfes, gnomes, demi-elfes, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Météorologie. *Compétences diverses recommandées :* Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Marteau de guerre. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, combattant.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Gourdin, masse, maillet, étoile de matin, marteau de guerre. *Armures autorisées :* Toutes les armures et tous les boucliers. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Combat, Climat. *Accès mineur à :* Divination, Protection.

Pouvoirs : *Provoquer une rage de berserker* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion"). Au 5ème niveau : *inspirer la peur* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion").

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent de trois prêtres du troisième niveau et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter trois guerriers du troisième niveau et six autres du premier niveau occupant la fonction de gardes. En aventure, le prêtre peut emmener les



suivants ci-après : deux prêtres et deux guerriers de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Marteau de guerre, marteau de guerre barrant une montagne.

Végétation

Il s'agit d'un dieu de la nature tout spécialement dédié à la vie végétale. Il admire les très grandes plaines et forêts, ainsi que toutes sortes de croissance végétale, et plus particulièrement les pousses sauvages n'ayant été ni entravées ni taillées par la main de l'homme.

Les prêtres de ce dieu tentent d'assurer la pérennité des bandes de terres désertiques et ce, afin que le dieu puisse les admirer. Ils s'efforcent d'empêcher les hommes de trop empiéter sur les régions sauvages. Pour ce faire, ils font courir le bruit que la forêt est un endroit obscur et dangereux. Souvent, pour renforcer cette impression, ils errent furtivement dans les contrées sauvages en utilisant leurs sorts sur les citadins en voyage et peuplent la forêt d'animaux dangereux. Ils ne gênent nullement ceux qui connaissent la forêt (elfes, gnomes, rôdeurs, chasseurs, trappeurs, forestiers), mais n'hésitent pas à terroriser les innocents et les voyageurs ramollis par leur existence citadine.

Les dieux de la végétation pourront être de sexe masculin comme de sexe féminin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec les druides et les prêtres de l'Agriculture, de la Terre, de la Fertilité, du Cycle Vie-Mort-Renaissance, de la Nature, des Saisons et des Ciel/Climat.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres stricts ou neutres bons, la majorité s'avérant neutre stricte. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 9. Un score de 16 donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Herboristerie. *Compétences diverses recommandées :* Agriculture, Lecture/Ecriture, Religion, Alpinisme, Survie, Pistage. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général, combattant.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Gourdin, bâton, faux. *Armures autorisées :* Aucune armure ; tous les boucliers en bois (sans métal ni cuir). *Campagnes orientales :* Le nunchaku est également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de mauvaises aptitudes au combat.

Autres limitations : Les prêtres de cette secte ne peuvent porter de vêtements composés de cuir ou de fourrure.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Divination, Soins, Végétale, Protection, Conjuration, Climat. *Accès mineur à :* Animale, Combat, Création, Garde, Nécromantique, Soleil.

Pouvoirs : *Analyse, Identification* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") ; le prêtre peut identifier les plantes de n'importe quelle espèce avec une précision infaillible. *Mépris des obstacles* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") ; à l'instar du druide, le prêtre peut traverser les régions envahies par la végétation et ce, dès le premier niveau.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de seize autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter deux prêtres de son choix. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : deux prêtres de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Plante d'une espèce quelconque (à l'exception des céréales domestiques).

Vent

Ce dieu est lié à celui du ciel et du climat mais se consacre aux seuls vents. Ce sont surtout les marins qui le prient pour lui demander de leur accorder des vents favorables à même de les mener à bon port. Les dieux des vents sont taquins et quelquefois même malicieux, aussi choisiront-ils parfois de faire perdre le cap aux navires.

Le clergé du dieu des vents lui adresse les prières visant à bénéficier de vents cléments et tente de lui obtenir son content de vénération. A part ça, ces prêtres sont relativement libres, aussi nombre d'entre eux deviennent-ils des aventuriers et des marins illustres.

Les dieux mineurs de cet attribut incarneront des types de vent particuliers : le froid vent du nord, le doux vent du sud, le terrifiant typhon ou ouragan, la tornade à la puissance incroyablement destructrice.

Les dieux des vents sont de sexe masculin.

Les prêtres de ce dieu entretiennent de bonnes relations avec ceux des Ciel/Climat.

Alignement : Cette divinité est neutre stricte. Ses prêtres peuvent être neutres stricts ou neutres bons, la majorité s'avérant neutre stricte. Ses ouailles peuvent avoir n'importe quel alignement.

Scores de caractéristiques minimums : Sagesse 9, Dextérité 12. Un score de 16 en Sagesse ou en Dextérité donne +5% aux points d'expérience acquis ; un score de 16 en Sagesse et en Dextérité donne +10% aux points d'expérience obtenus.

Races autorisées : Elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens, humains.

Compétences martiales et diverses : *Compétences diverses requises :* Météoro-

logie. *Compétences diverses recommandées :* Equitation en Vol, Lecture/Ecriture, Religion. *Compétences martiales requises :* Aucune. *Correspondances des groupes de compétences diverses :* Prêtre, général.

Devoirs du prêtre : Conseils, mariage.

Restrictions d'armes et d'armure : *Armes autorisées :* Sarbacane, arcs (tous), arbalète, dague/coutelas, fléchette, hachette/hache de jet, javelot, couteau, lasso, masse, filet, knout, fronde, lance de fantassin, lance-pierres, fouet. *Armures autorisées :* Toutes les armures ; aucun bouclier. *Campagnes orientales :* Les manriki-gusari, daikyu et shuriken sont également permis. L'un dans l'autre, ces restrictions donnent de bonnes aptitudes au combat.

Autres limitations : Aucune.

Sphères d'influence : *Accès majeur à :* Générale, Elémentaire (seuls les sorts diable de poussière, marche aérienne, char de sustarre, et vent divin peuvent être utilisés par le prêtre), Protection, Climat. *Accès mineur à :* Divination, Garde. Le prêtre bénéficie d'un accès majeur supplémentaire pour compenser les strictes restrictions appliquées à sa sphère Elémentaire

Pouvoirs : Au 3ème niveau : *Changement de forme* (tel que décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion") en une forme de volatile choisie par le MD (si celui-ci le désire, il peut laisser le joueur choisir). Au 8ème niveau : le prêtre peut lancer le sort serviteur aérien une fois par jour en sus de tous ses autres sorts.

Suivants et places-fortes : Les suivants sont acquis au 8ème niveau et se composent d'un prêtre du cinquième niveau, de trois prêtres du troisième niveau, et de six autres du premier niveau, tous issus du même ordre. Viennent s'y ajouter dix guerriers du premier niveau occupant la fonction de gardes. En aventure, le prêtre peut emmener les suivants ci-après : trois prêtres et quatre guerriers de son choix. Le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte accordée au 8ème niveau.

Symboles possibles : Oiseaux, voilure gonflée par les vents.

Comment combiner divers traits au sein d'un même ordre

Il est possible qu'un dieu possède plusieurs attributs distincts. Dans les mythologies du monde réel, les dieux bénéficiant de nombreux traits différents sont légions.

Cela nous mène à la question : quand un dieu dispose de plusieurs attributs, quelle classe cléricale faut-il choisir pour ses prêtres ?

Il existe deux façons d'y répondre.

Classes cléricales multiples

L'une des façons de remédier à ce problème consiste à laisser le dieu bénéficier de plusieurs clergés adéquats et concomitants. En fait, ceux-ci formeraient un "clergé" unique réparti en divers "ordres", chacun étant consacré à l'un des attributs de la divinité.

De cette façon, si un dieu donné (appelons-le Kyros Tremble-Tempête) incarne la divinité de la Guerre et du Ciel, deux personnages choisissant de devenir ses prêtres pourront le faire de façon différente. L'un pourra devenir prêtre du dieu de la Guerre et l'autre prêtre du dieu du Ciel. Néanmoins, ils appartiendront tous deux au clergé de Kyros, chacun servant le dieu à sa façon.

Prenons l'exemple d'une mythologie du monde réel. Dans la mythologie grecque, le dieu Zeus représentait de nombreux attributs distincts. En voici quelques-uns :

Fertilité
Foudre
Oracles/Prophétie
Souveraineté/Royauté
Ciel/Climat
Force
Sagesse

Ainsi, dans les campagnes où Zeus aura le statut de dieu, un personnage créé pour incarner le prêtre de ce dernier pourra choisir l'un des sept ordres correspondant aux susdits aspects.

Dans votre campagne, vous pourrez parer tous vos dieux de deux attributs ou plus. Par conséquent, deux classes cléricales ou plus pourront servir chaque divinité.

Voilà pour la solution de facilité.

Modification des classes cléricales

La solution de difficulté consiste à créer une classe cléricale tout à fait nouvelle. A cet effet, utilisez la feuille d'élaboration des religions donnée au chapitre précédent.

Pour commencer, consultez les règles de chacune des classes cléricales ayant trait aux attributs dont vous souhaitez doter votre dieu. Ensuite, pour chacune d'elles, choisissez les éléments qui vous conviennent. Souvenez-vous de maintenir un équilibre entre les aptitudes au combat et les sphères d'influence accessibles au prêtre afin qu'il ne soit ni trop fort ni trop faible par rapport aux autres classes cléricales.

Pour illustrer notre propos, nous allons imaginer une classe de ce type. Posons que la déesse Meledeth incarne la divinité de l'Amour mais que, dans la cité d'Askarth, elle représente également la divinité civique connue sous le nom de "l'Harnacheuse" parce qu'elle est censée armer les combattants de la cité en cas de combat. Elle est donc tout à la fois la déesse de l'Amour, de la Communauté et de la Guerre. A quoi son clergé peut-il bien ressembler ?

Alignement

La déesse de la Communauté sera probablement neutre stricte, mais pourra avoir n'importe quel alignement. La déesse de l'Amour pourra avoir n'importe quel alignement à tendance bonne, et la déesse de la Guerre n'importe quel



alignement de type neutre. Par conséquent, notre déesse de la combinaison Communauté/Amour/Guerre obtiendra l'alignement intermédiaire neutre bon. Ses prêtres devraient également être neutres bons.

Scores de caractéristiques minimum

La déesse de la Communauté exige 10 en Sag et 12 en Cha. La déesse de l'Amour requiert 10 en Sag et 13 en Cha. La déesse de la Guerre demande 10 en Sag et 13 en For. A l'évidence, la Sagesse et le Charisme sont les traits principaux. Les prêtres de cette déesse doivent donc avoir 10 en Sagesse et 13 en Charisme ; ils reçoivent un bonus de 5% à leurs points d'expérience s'ils bénéficient d'un score de 16 ou plus dans l'une de ces deux caractéristiques, ou un bonus de 10% s'ils bénéficient d'un score de 16 ou plus dans chacune de ces deux caractéristiques.

Races autorisées

Aucune de ces trois classes (Communauté, Amour, Guerre) n'exclut une race ou une autre. En conséquence, cette classe combinée accepte des prêtres nains, elfes, gnomes, demi-elfes, petites-gens ou humains.

Compétences diverses et martiales

La Communauté impose Histoire Locale, l'Amour exige Herboristerie, et la Guerre prescrit Combat Aveugle. Aucune de ces compétences ne semble s'appliquer à cette déesse combinée de façon adéquate. Etant à l'origine une déesse de l'Amour ne bénéficiant de ses attributs supplémentaires que dans une seule ville, la compétence par défaut devrait être Herboristerie.

En choisissant les compétences diverses recommandées les plus adéquates nous obtenons Héraldique, Lecture/Ecriture, Religion, Equitation, Premiers Secours, Combat Aveugle et Histoire Locale.

La plupart des trois classes de départ n'exigeant aucune compétence martiale particulière, il en sera de même ici.

A l'évidence, les correspondances des groupes de compétences diverses comprennent prêtre, général et combattant.

Devoirs du prêtre

En choisissant les devoirs de chacun des trois clergés qui conviennent le mieux à cette classe combinée nous obtenons :

Conseils, Mariage.

Education : Histoire de la cité.

Vigilance : Ces prêtres doivent tenter de préserver les possibilités de liaisons amoureuses et de mariages au sein de la communauté. Ils doivent aussi recommander des mariages qui permettront d'allier les familles puissantes et ce, au bénéfice de la cité.

Missions de défense si la cité est menacée par des assaillants.

Restrictions d'armes et d'armure

Les prêtres de la déesse de la Communauté peuvent utiliser la dague, le couteau et deux armes symbolisant la cité. Les prêtres de la déesse de l'Amour peuvent utiliser l'arc court, le gourdin, le lasso, l'attrape-homme et le filet. Les prêtres de la déesse de la Guerre peuvent utiliser la hache d'armes, les dague/coutelas, le couteau, la lance, la masse, le maillet, les armes d'hast, la lance de fantassin, toutes les épées et le marteau de guerre.

Ces trois jeux d'armes autorisées sont assez incompatibles. Mais comme cette déesse aux attributs combinés emploiera surtout ses armes pour défendre la cité, nous pouvons éliminer les armes de la déesse de l'amour, lesquelles se révèlent faibles par rapport aux autres. Nous choisirons donc les armes du clergé de la déesse de la Communauté : la dague, le couteau, les arcs de toute sorte (pour la cité d'Askarth) et l'épée longue.

Quant aux armures : les prêtres de la déesse de la Communauté pourraient utiliser toutes les armures et tous les boucliers, ceux de la déesse de l'Amour pourraient n'avoir droit à aucune armure ou aucun bouclier, et ceux de la déesse de la Guerre pourraient utiliser toutes les armures et tous les boucliers. Il semble donc que ces prêtres devraient avoir droit à toutes les armures et tous les boucliers. L'utilisation des meilleures armures et de deux armes avantageuses leur confère de bonnes aptitudes au combat. Ils disposeront donc d'une magie fort limitée.

Autres limitations

Les prêtres de la déesse civique doivent toujours revêtir leurs habits cléricaux en public, ceux de la déesse de l'Amour reçoivent des Dés de Vie à quatre faces et doivent se marier avant d'atteindre le 8ème niveau, ceux de la déesse de la Guerre ne subissent aucune autre limitation.

Les prêtres de la déesse combinée devraient observer la limitation les obligeant à porter des vêtements cléricaux lorsqu'ils se produisent en public. Après tout, ils sont aussi les prêtres d'une divinité civique.

La déesse demeurant une divinité de l'Amour, la restriction portant sur le mariage devrait également être observée.

Néanmoins, cette déesse étant une guerrière, nous abandonnerons la limitation portant sur les Dés de Vie à quatre faces. Les prêtres de ce clergé bénéficient donc de Dés de Vie à huit faces comme la plupart des prêtres combattants.

Sphères d'influence

Les prêtres de la déesse de la Communauté obtiennent : accès majeur à Générale, Création, Soins ; accès mineur à Combat, Protection.

Les prêtres de la déesse de l'Amour obtiennent : accès majeur à Générale,

Animale, Charme, Soins, Nécromantique, Protection, Conjuration ; accès mineur à Création, Divination, Garde, Végétale, Soleil et Climat.

Les prêtres de la déesse de la Guerre obtiennent : accès majeur à Combat, Soins ; accès mineur à Nécromantique, Protection.

Comme nous l'avons décidé ci-avant, ce clergé est doté de bonnes aptitudes au combat, ses prêtres auront dont un accès majeur à la sphère Générale et à deux autres, plus un accès mineur à deux sphères. Choisissons les plus appropriées d'entre elles.

Les prêtres de cette déesse aux traits combinés obtiennent donc : accès majeur à Générale, Charme, Soins ; accès mineur à Combat, Protection.

Pouvoirs

Les prêtres de la déesse de la Communauté disposent de : provoquer une rage de berserker, parole apaisante et repousser les morts-vivants.

Les prêtres de la déesse de l'Amour disposent de : charme/fascination, provoquer une rage de berserker, inspirer la peur, parole apaisante et repousser les morts-vivants. L'une des raisons pour lesquelles ces prêtres bénéficiaient de pouvoirs supplémentaires était que leurs Dés de Vie n'avaient que quatre faces ; tel n'est pas le cas des prêtres de la déesse combinée.

Les prêtres de la déesse de la Guerre disposent de : provoquer une rage de berserker et, au 5ème niveau, inspirer la peur.

En choisissant les pouvoirs communs à chacune de ces trois déesses nous décidons de donner les suivants aux prêtres de la déesse combinée :

Provoquer une rage de berserker, repousser les morts-vivants, et, au 5ème niveau, inspirer la peur.

Suivants et places fortes

Les déesses de la Communauté et de l'Amour reçoivent toutes deux leurs suivants au 7ème niveau, et la déesse de la Guerre au 8ème niveau. Nous retiendrons donc le 7ème niveau, auquel le clergé financera la moitié des frais de construction d'une place-forte.

La déesse de la Communauté obtient 15 niveaux de prêtres et 15 niveaux de guerriers.

La déesse de l'Amour obtient 15 niveaux de prêtres, cinq niveaux de mages/conseillers, cinq niveaux de guerriers/gardes et cinq niveaux d'hommes et femmes normaux dotés d'une compétence diverse adéquate.

La déesse de la Guerre obtient 20 niveaux de prêtres et 10 niveaux de guerriers/gardes.

En faisant la moyenne de ces données, le prêtre de notre déesse aux aspects combinés devrait obtenir 15 niveaux de prêtres (trois du troisième niveau et six du premier), 10 niveaux de guerriers (deux du deuxième niveau et quatre du premier occupant la fonction de gardes), et cinq niveaux de mages/conseillers (un du troisième niveau et deux du premier). En aventure, le prêtre pourra emmener trois prêtres (dont, comme d'habitude, un seul pourra être du troisième niveau ; les deux prêtres du troisième niveau restant dirigent le temple en l'absence du personnage), trois guerriers (idem) et un mage de son choix.

Personnages multi-classés

Les demi-humains peuvent décider qu'une des classes cléricales exposées ci-dessus fera partie de sa combinaison multi-classe.

Sur le tableau des combinaisons multi-classes donné en page 48 du *Manuel des Joueurs*, remplacez le mot "clerc" par le mot "prêtre". Vous obtiendrez ainsi les combinaisons possibles.

La seule limitation venant entraver le choix des prêtres accessibles au joueur correspond à la limitation raciale imposée aux classes cléricales de ce chapitre. Si l'une d'elle précise que les elfes ne peuvent y appartenir, il est évident qu'un elfe ne pourra incarner un personnage multi-classé guerrier/prêtre de ce type de clergé.

Les personnages multi-classés prêtres doivent respecter toutes les règles portant sur les personnages multi-classés énoncées aux pages 48 et 49 du *Manuel des Joueurs*.



Nous vous avons proposé une sélection de plus de soixante classes de personnage prêtre différentes au chapitre précédent. Cette vaste diversité de choix vous facilitera certainement la tâche lorsque vous personnaliserez votre personnage prêtre (cela, afin de le différencier des autres clercs de la campagne).

Le présent chapitre va rendre les choses plus faciles encore.

Vous pouvez explorer la personnalité de votre personnage plus avant en choisissant un profil de prêtre. Un profil, c'est un assortiment d'aptitudes, de compétences, de restrictions, de bénéfices et de limitations. Son but est d'étoffer le cadre de vie et la personnalité du prêtre, de définir son rôle dans le cadre de la campagne et des cultures de celle-ci de façon plus précise, et de le pourvoir d'avantages et de désavantages qui lui donneront plus d'épaisseur.

Profils et classes cléricales

Un profil correspond surtout à une description culturelle. Par conséquent, la plupart des profils conviennent aux prêtres de la plupart des religions. Bien entendu, il existe des exceptions : les prêtres de la Paix, par exemple, ne pourront revêtir le profil du moine guerrier. Lorsque ce type d'exception se produit, le texte en fait mention.

Profils et création de personnage

Les personnages prêtres ne sont pas obligés de revêtir un profil clérical. Cela n'est ni nécessaire ni obligatoire, c'est simplement un moyen d'étudier le personnage plus en détail.

Les personnages prêtres ne peuvent revêtir qu'un seul profil clérical. Ils devraient le choisir dès leur création. Pour le cas des campagnes ayant commencé avant que vous ne possédiez le *Manuel Complet du Prêtre*, le MD devrait laisser les personnages revêtir un profil clérical, à condition toutefois que celui-ci corresponde aux faits et gestes déjà perpétrés par les prêtres. (Par exemple, si un personnage s'est avéré parfaitement ordinaire jusqu'à présent, il ne devrait pas choisir le profil du prêtre hors-la-loi, celui-ci n'étant pas approprié.)

Lorsqu'il a choisi son profil de prêtre, le personnage ne peut plus en changer. Cela dit, il peut toujours l'abandonner (voir "Abandonner un profil", plus loin dans ce chapitre). Une fois ledit profil abandonné, le prêtre ne peut pas en revêtir un autre.

Si vous souhaitez intégrer le choix des profils cléricaux à la procédure de création des personnages, vous devrez d'abord déterminer les scores de caractéristique (*Manuel des Joueurs*, chapitre 1), la race (*Manuel des Joueurs*, chapitre 2), la classe (clerc ou druide décrit au chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*, ou l'une des classes cléricales présentées au chapitre précédent de ce livre), et l'alignement (chapitre 4) de votre personnage.

C'est alors que vous choisirez le profil de votre prêtre.

Cela fait, et une fois les données correspondantes inscrites sur votre feuille de personnage, vous pourrez vous occuper de ses compétences (chapitre 5), de son argent et de son équipement (chapitre 6), etc.

Les profils cléricaux

Les profils de prêtre se composent tous des éléments suivants :

Description : Ce paragraphe fait part de la position du prêtre au sein de sa culture. Il donne également la liste des requis exigés du personnage pour pouvoir prendre ce profil ; pour être prêtre sauvage, par exemple, le personnage doit avoir été enfanté ou adopté par une tribu sauvage.

Exceptions : Ce paragraphe explique quelles classes cléricales (clerc et druide compris) ne peuvent en aucun cas revêtir ce profil clérical.

Rôle : Ce profil décrit le rôle joué par le prêtre dans sa société et la campagne. Par exemple, un prêtre hors-la-loi de l'Amour aura un rôle très différent de celui d'une prêtresse amazone du même dieu.

Talents secondaires : Si vous utilisez les règles régissant les talents secondaires d'AD&D 2ème édition, votre profil pourra obliger votre prêtre à apprendre une compétence spécifique au lieu de le laisser choisir ou déterminer au hasard (jet de dé) son talent secondaire. Cela dit, plus encore que dans le *Manuel Complet du Guerrier*, nous vous recommandons d'utiliser les règles régissant les compétences martiales et diverses de préférence aux talents secondaires.

Compétences martiales : Le profil clérical peut exiger du prêtre qu'il choisisse une compétence martiale précise. C'est là l'un des facteurs qui peuvent interdire quelques profils cléricaux à certaines classes de prêtres. A l'évidence, une classe cléricale ne pouvant employer une arme requise par un profil ne pourra revêtir ce dernier.

Compétences diverses : Certains profils cléricaux pourront imposer une compétence diverse spécifique au prêtre. Toutefois, et contrairement à la situation décrite ci-dessus pour les compétences martiales, il s'agit là de bonus. Si un profil exige du prêtre qu'il connaisse Equitation (Cheval), le personnage obtient cette compétence gratuitement et ce, en sus de toutes les unités qui lui sont normalement accordées. Il pourra arriver que les compétences conférées proviennent d'autres groupes que prêtre et général, mais cela importe peu ; si une compétence est octroyée gratuitement, elle est bel et bien gratuite.

Si le profil clérical accorde une compétence que le prêtre a déjà obtenue auprès de son clergé spécifique, le personnage ne reçoit pas cette compétence une seconde fois mais bénéficie au

traire d'une unité de compétence diverse supplémentaire et gratuite ; il pourra l'utiliser comme bon lui semble.

Equipement : Quelques profils cléricaux limitent leurs prêtres dans la façon d'acquérir ou d'utiliser certains types d'équipement. Si tel est le cas, ce paragraphe vous en informera.

Bénéfices spéciaux : La plupart des profils cléricaux comprennent des bénéfices spéciaux qu'ils octroient au personnage prêtre. Souvent, ils prennent la forme de bonus de réaction spéciaux dans certains types de sociétés, de droits particuliers dans certaines cultures, etc.

Limitations spéciales : De même, les profils cléricaux comportent tous des désavantages qui limitent le prêtre. Les prêtres hors-la-loi sont pourchassés par leur propre ordre et peut-être même par les autorités, par exemple.

Options de richesse : Des règles spéciales régissent parfois les richesses accordées aux profils cléricaux. D'ordinaire, celles-ci n'influeront pas sur le nombre de pièces d'or obtenu à la création des clercs et prêtres, celui-ci s'élevant à 3d6 x 10 po. Toutefois, il existe des variations entre certains profils cléricaux quant à la façon de dépenser cet argent. D'aucuns exigent qu'il soit entièrement dépensé lors de la création, la somme restante devant être rendue aux supérieurs du prêtre. D'autres permettent au prêtre de "garder la monnaie". D'autres encore limitent la somme qu'il est possible de dépenser tout au début.

Races : Si un profil clérical particulier exerce une discrimination raciale au sein des demi-humains (par exemple, si un elfe n'a pas droit à un profil donné), ce paragraphe vous en avisera.

Les choix du MD

Avant de laisser ses joueurs choisir un des profils cléricaux, le MD devrait les consulter et prendre quelques décisions.

Pour chaque profil clérical, le MD devra déterminer :

(1) S'il autorise le profil en question dans le cadre de sa campagne. (Celui-ci pourrait s'avérer inadéquat. S'il n'existe pas d'amazones dans son monde, il ne devrait pas autoriser le profil clérical des amazones.)

(2) Quels renseignements additionnels concernant lesdits profils il devrait communiquer à ses joueurs. (Les MD souhaiteront probablement les détailler afin de mieux les intégrer à leur campagne.)

(3) Quels changements il désire apporter à chaque profil. (Si, par exemple, notre conception des barbares ne correspond pas à celle du MD, celui-ci voudra peut-être modifier et adapter les bénéfices, les limitations, ou tout autre facteur à sa propre vision des choses.)

Remarque importante

Certains bénéfices et limitations spéciaux des divers profils cléricaux se traduisent par des bonus et des pénalités aux réactions.

Dans AD&D, quand un personnage possède un score de Charisme très élevé ou très faible, il obtient ce qu'on appelle un "ajustement réaction". (Voir le *Manuel des Joueurs*, p. 18.) S'il bénéficie d'un fort Charisme, il reçoit un bonus exprimé sous la forme du signe plus : par exemple, +2. S'il souffre d'un faible Charisme, celui-ci est signifié par le signe moins : par exemple, -3.

Voici pourtant un avertissement tout particulier : lorsque vous lancez 2d10 pour déterminer les réactions des rencontres (voir le *Guide du Maître*, p. 120), *n'ajoutez pas le bonus et ne soustrayez pas la pénalité au jet de dé.* Faites le contraire : soustrayez le bonus (+) et ajoutez la pénalité (-). Si le personnage possède un score de Charisme égal à 16, il obtient un ajustement réaction de +5 : soustrayez ce chiffre au jet des 2d10. Sinon, plus un PJ sera charismatique et attirant, et plus il sera antipathique à l'ensemble des monstres et PNJ !

Amazone

Description : Les amazones sont des femmes guerrières qui vivent dans un monde où la plupart des cultures sont dominées par la gent masculine ou régies de façon plus ou moins égale par les hommes et les femmes. La civilisation des amazones s'avère différente des autres cultures du monde ; en effet, les femmes occupent tous les postes importants de leur société. Les hommes sont soit des citoyens de second ordre, soit réduits en esclavage, soit chassés de leur culture. Les amazones doivent se défendre en permanence contre les efforts entrepris par les civilisations environnantes pour les "remettre à leur place", aussi excellent-elles dans l'art de la guerre.

Ces civilisations ont souvent un ou deux dieux protecteurs spécifiques. (Ces divinités ne sont pas forcément de sexe féminin ; dans la mythologie classique, par exemple, le saint patron des amazones était Arès, le dieu masculin de la guerre.)

Les prêtresses de ce dieu interprètent sa volonté pour les amazones, combattent aux côtés de ces dernières en temps de guerre, accomplissent le service de conseillères universel (et même celui du mariage, si cette fonction existe encore au sein de cette société amazone), et parcourent parfois le monde extérieur afin d'apprendre le plus de renseignements possible sur la terre des hommes (cela, afin de s'en protéger ou d'apprendre et d'enseigner aux habitants du monde extérieur à atténuer les incompréhensions séparant leurs deux cultures).

Aucun score de caractéristique particulier n'est requis pour devenir amazone.

Pour abandonner ce profil, le personnage devra renoncer à sa citoyenneté amazone... cela implique qu'elle s'identifie à une autre culture plutôt qu'à la sienne.

Exceptions : Le MD décide quels dieux tiennent lieu de protecteurs de la



civilisation des amazones. La plupart des prêtresses amazones serviront ces dieux spécifiques. Une culture amazone pourra avoir les dieux de la Guerre et de la Lune comme protecteurs, par exemple, et voir une de ses prêtresses servir une autre divinité. (Chaque attribut ayant son rôle à jouer au sein des diverses civilisations, rares sont les dieux s'avérant inadéquats.) Veuillez toutefois noter qu'aucune prêtresse amazone ne pourra servir les dieux de la Maladie et de la Paix. En outre, comme les combattantes amazones doivent savoir utiliser la lance de fantassin et l'arc long, les prêtresses amazones se révélant incapables de manier ces armes seront mal considérées et n'obtiendront aucun respect de la part des prêtresses qui le peuvent. Par conséquent, une amazone sera moins respectable si elle n'est pas la prêtresse d'un des dieux suivants : Communauté, Compétition, Forces Elémentaires, Bien, Chasse, Lumière, Malice/Fourberie, Lune, Oracles/Prophétie, Race (Humaine), Ciel/Climat, Soleil, Guerre, Vent, Sagesse.

Rôle : Chez les amazones, les types de prêtresse cités ci-dessus bénéficient de la même déférence que les combattantes, lesquelles forment le type d'amazone le plus admiré. En dehors des terres amazones, dans les civilisations à domination masculine, la prêtresse est considérée comme la plus anormale des femmes anormales. Dans les cultures où l'influence des hommes et des femmes est relativement identique, les amazones sont regardées avec curiosité et peuvent même (à la discrétion du MD) être perçues comme les représentantes d'une race insuffisamment évoluée pour être parvenue à la conclusion qu'aucun sexe ne devrait opprimer l'autre.

Chez les aventuriers personnages-joueurs, la prêtresse amazone se montrera sûrement aussi bonne guerrière que lanceuse de sorts. Si le personnage souffre d'une certaine discrimination au début de la campagne, cela pourra s'avérer normal du point de vue de la culture environnante. Cependant, le MD ne devrait pas encourager cette attitude et ce, d'autant moins si elle fait ses preuves lors de situations dangereuses. Même si la culture principale de la campagne est de nature discriminatoire, les PJ devraient s'appuyer sur les expériences vécues en aventure pour faire montre d'un comportement plus souple.

Talents secondaires : *Requis :* Palefrenier.

Compétences martiales : *Requises :* Aucune. *Recommandées :* Lance de fantassin, arc long ; si possible, diverses haches et épées.

Compétences diverses : *Compétences gratuites :* Equitation, Dressage d'Animaux. *Recommandées :* (Général) Dressage d'Animaux, (combattant) Connaissance des Animaux, Armurerie, Fabrication d'Arcs et de Flèches, Chasse, Course, Survie, Pistage.

Equipement : Lors de la création d'un personnage amazone, celle-ci doit acheter l'une des armures suivantes : bouclier, cuir, matelassée, cuir clouté, brigandine, écailles, cuirasse, à bandes, plates en bronze. Elle pourra acheter d'autres types d'armures une fois qu'elle se sera aventurée dans le monde extérieur et ce, en respectant les limitations de sa classe cléricale.

Bénéfices spéciaux : Lors de leur premier affrontement avec une amazone, les hommes issus de cultures où les femmes guerrières sont rares auront plutôt tendance à éprouver de l'amusement que de la prudence. Par conséquent, lorsque ces guerriers combattront une amazone pour la première fois, celle-ci bénéficiera d'un bonus de +3 au toucher et aux dégâts lors de sa première attaque uniquement. Cela reflète le fait que son adversaire a baissé sa garde.

Ce bonus disparaît si le personnage combattant a atteint le 5ème niveau, ou si un personnage d'une toute autre classe a atteint le 8ème niveau. Malgré tous les préjugés dont il pourra être porteur, ce personnage est un aventurier bien trop aguerri pour baisser sa garde de la sorte.

S'il le souhaite, le MD peut accorder un test d'Intelligence à un PNJ particulièrement prudent et soupçonneux. S'il le réussit, le PNJ verra l'attaque venir et privera l'amazone de son bonus.

Ce dernier disparaît si le guerrier est originaire d'une culture où les femmes combattent fréquemment, s'il s'est déjà battu en compagnie de guerrières, s'il en a déjà affronté, où s'il a vu l'amazone frapper quelqu'un à l'aide de ce bonus auparavant.

Il disparaît à l'encontre des personnages-joueurs, sauf si le joueur pratique un jeu de rôle assez honnête pour admettre que son personnage sous-estimerait l'amazone.

Une fois que l'amazone a touché un personnage en se servant de ce bonus, sa cible (si elle survit) ne se laissera plus berner. Il peut être utilisé une fois sur une même victime en tout et pour tout. Si l'amazone rate sa cible, elle continue de bénéficier de ce bonus jusqu'à ce qu'elle touche.

Limitations spéciales : L'amazone suscite un ajustement réaction de -3 aux jets des PNJ issus d'une société à domination masculine. Les personnages-joueurs ne sont pas contraints d'afficher cette hostilité à moins de vouloir s'y livrer pour préserver leur jeu de rôle. Dans ce dernier cas, leur antipathie devrait disparaître comme l'amazone gagne leur respect.

Options de richesse : Les amazones obtiennent un argent de départ normal : 3d6 x 10 po.

Races : Pas d'exclusions. Les amazones humaines, elfes, et demi-elfes sont les plus appropriées. Les nains utiliseront la hache d'armes et le marteau de guerre comme arme, le porc comme monture. Les gnomes emploieront la hache de jet et l'épée courte, monteront des poneys, et auront Pistage et Survie comme compétences diverses gratuites. Les petites-gens utiliseront le javelot et la fronde comme arme, et obtiendront Endurance et Pose de Collets comme compétences diverses gratuites.



Barbare/Berserker

Description : C'est le prêtre d'une culture située à mi-chemin entre ce que nous considérons comme civilisé et comme sauvage. Son peuple vit soit aux frontières soit à l'extérieur de la civilisation principale de la campagne. Ces hommes ont tendance à être très guerriers et à faire la guerre aux tribus voisines ou aux troupes impériales envahissantes. Leurs guerriers ne sont pas des soldats mais des combattants souvent meilleurs au combat à un contre un mais moins bons aux conflits en formation que ceux des nations "civilisées". En fait, ces combattants sont parfois des berserkers (voir le *Manuel Complet du Guerrier*). Ils sont plûs en phase avec la nature et le monde que les populations des terres civilisées. Leurs coutumes pourront se révéler fort différentes de celles des peuples civilisés.

Les prêtres de cette communauté remplissent les mêmes fonctions que ceux des terres civilisées. Néanmoins, les barbares respectent plus les dieux que ne le font les gens civilisés, les prêtres bénéficient donc également d'une grande considération. Les rois et maîtres de guerre de leur culture écoutent leurs suggestions. Dans leur société, ceux qui leur désobéissent n'insultent ni leur personne ni leurs conseils, et les combattants n'ont pas le droit d'attaquer un prêtre (mais ils peuvent se défendre s'ils parviennent à démontrer qu'ils étaient bien défenseurs et non agresseurs).

Aucun score de caractéristique particulier n'est requis pour devenir prêtre d'une tribu de barbares ou de berserkers. Les combattants de la tribu devront avoir un minimum de 15 en Force et les prêtres seront très impressionnants s'ils peuvent avoisiner ou égaler ce score... mais ce profil n'en fait pas un pré-requis.

A l'instar des amazones, l'abandon de ce profil implique que le personnage renie son allégeance envers la tribu ou le clan et accepte la citoyenneté d'une autre culture. Par conséquent, il lui faut dès lors accomplir ses devoirs cléricaux à la façon des prêtres de cette dernière.

Exceptions : Les tribus barbares ont tendance à disposer d'un ou deux dieux protecteurs que la plupart des prêtres barbares servent. Ces divinités sont souvent les dieux de forces naturelles (Agriculture, Animaux, Ténèbres/Nuit, Terre, Forces Elémentaires, Fertilité, Chasse, Foudre, Ferronnerie, Nature, Ciel/Climat, Tonnerre) ou d'autres attributs barbares (Force, Guerre). Si les dieux d'attributs "plus doux" (Arts, Amour, Musique, etc.) pourront aussi être représentés, leurs prêtres se feront beaucoup plus rares. Les barbares n'excluent aucun clergé, aussi peu abondants soient-ils.

Rôle : Dans la campagne, le prêtre barbare est un personnage effrayant et dangereux. A l'instar des combattants barbares, il paraîtra sinistre et quelque peu étrange à ses alliés en provenance des terres civilisées. Avant toute chose, il défend son peuple ; il s'aventurera donc en terre étrangère après qu'une quête lui aura été confiée par les dieux ou en raison d'un mystère exigeant sa présence pour le résoudre. S'il découvre des membres de sa tribu retenus prisonniers dans le monde extérieur (et cela risque d'être fréquent), il doit faire tout son possible pour les libérer et les rendre à sa contrée. Cela pourrait mettre en péril certains des buts qu'il poursuit en compagnie de ses personnages-joueurs alliés... mais en tant que leader et protecteur de sa culture, il ne peut se soustraire à ce devoir. (S'il s'y soustrait quand même, son dieu considérera cette action comme une forfaiture ; voir le chapitre "Jouer son rôle".)

Talents secondaires : L'activité principale de la tribu du barbare détermine le type de talent secondaire connu de lui. Si la tribu élève et vend des chevaux, tous ses membres connaîtront Palefrenier. Demandez à votre MD quelle est l'activité principale de la tribu et vous connaîtrez ainsi le talent secondaire requis.

Compétences martiales : *Requises :* Aucune. *Recommandées :* Hache d'armes, épée bâtarde, arcs (tous), fronde, marteau de guerre. Bien sûr, le clergé pourra limiter le choix des armes permises au prêtre et l'empêcher d'apprendre l'usage d'une de celles figurant ici.

Compétences diverses : *Compétences gratuites :* Endurance. *Recommandées :* (Générale) Maîtrise des Animaux, Dressage d'Animaux, Sens de l'Orientation, Allumage de Feu, Equitation, Météorologie, Combat Aveugle, Chasse, Alpinisme, Course, Pose de Collets, Survie, Pistage, Herboristerie, Saut. (Certaines de ces compétences sortant du cadre des correspondances des groupes de compétences diverses, elles coûteront deux fois le nombre d'unités indiquées si le prêtre les choisit ; pour plus de détails, voir la description de la classe cléricale et le tableau donné en page 59 du *Manuel des Joueurs*.) Le MD pourra exiger du prêtre qu'il prenne une compétence reflétant la spécialité de sa tribu (Pêche, Agriculture, etc.).

Equipement : Avec son argent de départ, le prêtre ne peut acheter des armures dont le poids excède celui des armures d'écailles, à bandes, ou de plates en bronze. Une fois qu'il se sera aventuré dans le monde extérieur, il pourra acheter tous les types d'armure que son clergé lui permet d'utiliser. Avec son argent de départ, il peut seulement acheter des armes conformes à sa tribu (d'habitude : hache d'armes, arcs, gourdin, dague/coutelas, fléau de fantassin, masse, ou épieu, hachette/hache de jet, fronde, lance de fantassin et épées). Bien entendu, selon le dieu qu'il sert, ses restrictions cléricales pourront l'empêcher d'utiliser une de ces armes.

Bénéfices spéciaux : Les barbares ont une apparence imposante et menaçante. En conséquence de quoi les autres ont tendance à les respecter ou tout au moins à éviter de s'en faire les ennemis. Aussi les prêtres barbares/berserkers bénéficient-ils d'un bonus ajustement réaction de +1 en présence de PNJ. Celui-ci devient +3 au sein des membres de leur



propre culture.

Si la culture du prêtre comprend de nombreux combattants berserkers (voir le *Manuel Complet du Guerrier*), celui-ci reçoit un pouvoir spécial supplémentaire. D'ordinaire, il faut dix rounds à un berserker pour devenir berserk ; en présence d'un de leurs prêtres, il ne leur en faut plus que cinq. En outre, si la classe du prêtre lui confère le pouvoir de provoquer une rage de berserker, les berserkers issus de sa culture peuvent devenir berserk en un round. Le prêtre n'a pas besoin d'utiliser son pouvoir pour obtenir ce résultat, ça se produit automatiquement.

Limitations spéciales : Les prêtres barbares/berserkers connaissent un problème dans les terres civilisées : comme ils ne respectent pas leur autorité, celles-ci ont appris à se méfier d'eux. (Ce type de prêtre ne cesse de libérer ses frères réduits en esclavage. De plus, même s'il révère un dieu connu de cette culture, il le fait d'une façon différente que les natifs perçoivent comme erronée.) Par conséquent, le prêtre barbare/berserker reçoit un malus ajustement réaction de -3 quand il rencontre des PNJ jouissant d'une position de pouvoir : dirigeants, membres du gouvernement, etc.

Options de richesse : Aucune obligation particulière ; ce prêtre obtient un argent de départ normal : 3d6 x 10 po.

Races : Pas d'exclusion particulière. Il appartient au MD de déterminer si les demi-humains peuvent vivre au sein d'une culture considérée comme barbare. Si tel est le cas, ils comprendront des prêtres parmi eux.

Érudit

Description : Ce personnage est un chercheur. Il ne se sent jamais aussi bien que lorsqu'il se penche sur des livres, des parchemins, du papyrus, des tablettes d'argile et autres écrits anciens. Le combat ne lui est pas interdit, mais il tentera plus volontiers de redresser une mauvaise situation en usant de raison, de son charisme, voire de fourberie. Il consacre sa vie à la collecte du savoir (et, d'ordinaire, à la transmission de ce dernier aux nouvelles générations).

Un être érudit doit avoir un score minimum de 13 en Intelligence.

Ce profil ne peut être abandonné. Un érudit peut rompre toute correspondance avec les autres érudits, choisir de ne pas enseigner, décider de ne plus entreprendre aucune étude ni écriture aussi longtemps qu'il le souhaitera, mais il reste susceptible de réintégrer le monde intellectuel à tout moment.

Exceptions : Les prêtres des divinités, forces, et philosophies suivantes ne peuvent revêtir ce profil : Compétition, Fertilité, Cycle Vie-Mort-Renaissance, Force et Guerre.

Les prêtres des dieux suivants conviennent on ne peut mieux à ce profil : Arts, Artisanat, Culture, Divinité de l'Espèce Humaine, Littérature/Poésie, Musique/Danse, et Sagesse.

Rôle : Dans la campagne, ce prêtre est motivé par sa soif de connaissance. Il se laissera souvent tenté par les aventures au cours desquelles il a de fortes chances d'apprendre des choses. Si une compagnie d'aventuriers se rend dans des ruines où s'élevait autrefois une bibliothèque réputée, il la ralliera avec empressement, nourrissant le mince espoir que des fragments de cette bibliothèque auront subsisté. Il prendra part aux expéditions ayant pour objet de visiter des sites célèbres ou de rencontrer des êtres anciens à même de lui raconter l'histoire du passé ou de résoudre des mystères séculaires. Il pourra également participer à des aventures dans le seul but d'en faire la chronique et d'en consigner les événements dans la trame historique.

Talents secondaires : Le prêtre érudit doit choisir le talent secondaire Scribe.

Compétences martiales : *Requises :* Aucune. *Recommandées :* Toute arme convenant à sa classe cléricale naturelle. Nota : voir le paragraphe ci-après "Bénéfices spéciaux".

Compétences diverses : *Compétence gratuite :* Lecture/Ecriture. *Recommandées :* (Général) Don Artistique, Etiquette, Héraldique, Langues Vivantes, (prêtre) Histoire Ancienne, Astrale, Langues Anciennes, Histoire Locale.

Equipement : Le prêtre érudit doit toujours avoir du papier ou un autre matériau d'écriture, une plume et de l'encre sur lui. S'il vient à les perdre, il lui faut les remplacer au plus vite. Entre-temps, il doit consigner ses expériences de toutes les façons imaginables. Cela mis à part, ce profil ne lui impose aucune restriction quant à la manière de dépenser son argent.

Bénéfices spéciaux : Le prêtre érudit peut utiliser ses unités de compétence martiale pour acheter des compétences diverses à la place. Cela n'est nullement obligatoire, il peut très bien respecter le schéma de compétences établi par sa classe cléricale. Mais s'il le souhaite, il peut transformer ses unités de compétence martiale en unités de compétences diverses et ainsi devenir fort doué. En outre, l'érudit obtient un bonus de réaction de +3 applicable aux autres érudits, aux admirateurs des entreprises intellectuelles, aux écrivains, aux journalistes et aux gens qui se prennent pour des érudits. En conséquence de quoi, lorsque la compagnie croira se trouver dans une situation où nul ne veut l'aider, il pourra très bien s'avérer que le commis effacé, le roi hostile, ou la sorcière peu attirante qu'ils ont rencontré soit un des admirateurs, voire un des correspondants du prêtre érudit et accepte donc de leur venir en aide.

Limitations spéciales : Nombre des érudits sont égotistes, aussi les débats qui les opposent deviennent-ils souvent enflammés et désobligeants. Lorsqu'il effectue le test de réaction d'un autre érudit, le MD devrait d'abord lancer 1d6. S'il obtient 1 comme résultat, le personnage-joueur érudit voit son ajustement réaction passer de +3 à -6 parce qu'à une certaine époque du passé (voire très récemment) il a dis-



puté ou contesté la théorie préférée de l'autre érudit, lequel s'en est trouvé fort meurtri.

Options de richesse : Le prêtre érudit obtient un argent de départ normal : 3d6 x 10 po.

Races : Aucune limitation particulière.

Hors-la-loi

Description : Ce prêtre a décidé de rejoindre une communauté hors-la-loi et de répondre à ses besoins religieux. Le problème, c'est que, pour choisir ce profil, ce groupe ou cette communauté doit s'avérer suffisamment hors-la-loi pour que le clergé en question le condamne. Par ailleurs, le prêtre pourrait trouver que le clergé du dieu ne sert pas ce dernier de façon convenable, en conséquence de quoi il pourrait fonder son propre ordre clérical, dédié à la même divinité. Là aussi, le clergé officiel le condamnera. Dans un cas comme dans l'autre, le prêtre doit croire que la façon dont il sert le dieu continue d'obtenir l'assentiment de ce dernier. (A l'évidence, le MD doit penser la même chose).

Frère Tuck, le clerc qui s'occupait des Joyeux Compagnons de Robin des Bois, est l'exemple type de ce type de prêtre.

Dans l'exercice de ses devoirs, ce prêtre rencontre l'opposition d'autres prêtres servant le même dieu. En outre, s'il s'est identifié à une bande de pirates ou de hors-la-loi, il sera recherché par les autorités au même titre que les autre membres de la bande.

Aucun score de caractéristique particulier n'est requis pour devenir prêtre hors-la-loi.

Pour abandonner ce profil, le prêtre doit quitter la compagnie de hors-la-loi ou affronter/démanteler le nouvel ordre religieux, selon les circonstances. De plus, jouant son rôle dans la campagne, il devra répondre des chefs d'accusation portés à son encontre par les autorités (pour ce faire, il risque de subir un procès et de passer quelque temps en prison, d'être obligé de réparer ses méfaits, ou d'accepter des corvées imposées par son temple à fin de pénitence). S'il refuse, son temple continuera de s'opposer à lui et les autorités de le rechercher.

Exceptions : Les prêtres des dieux de la Communauté ne peuvent revêtir ce profil, pas plus que les prêtres d'une philosophie ou d'une force. (Ils peuvent très bien rejoindre une bande de pirates ou de hors-la-loi, mais comme leur ordre ne leur en tient pas rigueur, ils ne subissent aucun inconvénient lié à cette situation.)

Rôle : Selon les circonstances, ce type de prêtre peut jouer l'un des deux rôles suivants :

(1) Dans le premier cas exposé ci-dessus, le prêtre a rallié une bande de pirates ou de hors-la-loi. Il incarne donc, dans le cadre de la campagne, un prêtre mutin ayant décidé que ladite bande méritait de recevoir ses conseils cléricaux. Il pense également que ce devoir prend la préséance sur les exigences de son ordre. Soit le prêtre donne son aval aux activités illégales des membres la bande, soit il ne leur en tient pas rigueur. Son seul souci est de les voir bénéficier de la bénédiction de son dieu. Peut-être croit-il aussi que sa présence en leur sein leur donnera une éthique plus prononcée. Il pourrait rester avec eux afin de les empêcher de se livrer aux actes de brutalité ou de rapine qu'ils risqueraient de commettre en son absence.

(2) Dans le second cas exposé ci-dessus, le prêtre incarne un visionnaire solitaire qui pense devoir servir son dieu d'une façon jugée répréhensible par le clergé officiel. L'exemple par excellence de ce type de situation met en scène un clergé frappé de corruption et de paresse, et un prêtre réformateur qui souhaite ramener le culte du dieu à son niveau de respectabilité initial. Les prêtres corrompus ne désirent évidemment pas voir les choses changer.

Talents secondaires : Le prêtre peut choisir son talent secondaire. S'il appartient à une compagnie pirate, il trouvera judicieux de prendre Marin, Constructeur Naval ou Navigateur. S'il a rejoint une bande de hors-la-loi opérant sur terre, il préférera sans doute Forestier, Chasseur ou Trappeur/Fourreur. Ces choix ne sont pas obligatoires, et le prêtre pourra fonder sa décision sur son passé (sa vie avant de gagner le clergé).

Compétences martiales : *Requises :* Aucune. *Recommandées :* Pour les pirates, sabre d'abordage*, cabillot*, griffe. Pour les hors-la-loi, choix d'armes correspondant à la bande hors-la-loi. (Le symbole "*" indique que ces armes sont décrites dans le *Manuel Complet du Guerrier*.)

Compétences diverses : *Compétence gratuite :* Religion.

Compétences recommandées (prêtre pirate) : (Général) Utilisation des Cordes, Expertise Maritime, Natation, Météorologie, (combattant, unités doubles si la classe cléricale ne précise pas le contraire) Navigation, (prêtre) Ingénierie (pour construction navale), Lecture/Ecriture (pour cartographie), (roublard, unités doubles si la classe cléricale ne précise pas le contraire) Estimation, Pose de Collets (utilisée conjointement à la compétence Utilisation des Cordes), Funambulisme, Acrobatie, (mage, unités doubles si la classe cléricale ne précise pas le contraire) Ingénierie (pour construction navale), Lecture/Ecriture (pour cartographie).

Compétences recommandées (prêtre hors-la-loi) : (Général) Sens de l'Orientation, Allumage de Feu, Equitation, (combattant, unités doubles si la classe cléricale ne précise pas le contraire) Connaissance des Animaux, Fabrication d'Arcs et de Flèches, Endurance, Chasse, Course, Pose de Collets, Survie, Pistage, (prêtre) Premiers Secours, Herboristerie, Histoire Locale, (roublard, unités doubles si la classe cléricale ne précise pas le contraire) Déguisement.

Equipement : Aucune limitation. Dans le cadre de la campagne, il pourrait se révéler impropre d'autoriser les armures métalliques (à bandes,



brigandines, plates en bronze, cottes de mailles, plates de bataille, plates complète, plates et annelées) aux bandes de pirates et de hors-la-loi. Les armures métalliques mènent les pirates à une mort certaine lorsqu'ils passent pardessus bord, et se révèlent bruyantes pour les hors-la-loi qui tendent une embuscade à leur proie. Cela dit, il s'agit là d'un élément dont le MD devra se souvenir et non d'une restriction due au profil.

Bénéfices spéciaux : Le bénéfice principal de ce profil est que le prêtre n'a pas de supérieurs. Il ne reçoit donc aucun ordre en provenance d'une autorité religieuse supérieure (sauf si le dieu en personne décide de lui en donner quelques-uns).

Limitations spéciales : Le prêtre hors-la-loi subit l'opposition de l'ordre clérical officiel de son dieu. Lorsqu'ils ont vent de ses projets, les prêtres officiels tentent de les contrecarrer (ils dispersent les assemblées religieuses, entravent la construction de son temple, etc.). Il ne bénéficie jamais de financements pour la construction de son temple et doit donc assumer la totalité des frais nécessaires à sa réalisation. (S'il abandonne son profil, le clergé officiel pourra accepter son temple comme l'un des siens mais ne remboursera jamais la moitié des dépenses effectuées par le prêtre.) Si le prêtre hors-la-loi fait partie d'une bande de pirates ou de hors-la-loi, il est recherché par les autorités qui poursuivent la bande en question et subira les mêmes peines légales s'il se laisse prendre.

Options de richesse : Les prêtres hors-la-loi obtiennent un argent de départ normal : 3d6 x 10 po.

Races : Aucune restriction particulière.

Moine guerrier

Description : Ce prêtre dépend d'un ordre qui se consacre en grande partie à l'étude des styles de combat, et plus particulièrement des arts martiaux disputés à mains nues. Ces moines vivent et étudient dans des monastères réservés à leur ordre. Si, par exemple, ils sont prêtres du dieu de la Guerre, ils ne vivent ni n'étudient dans les temples habituels de ce dieu ; ils disposent de leurs propres monastères, lesquels sont placés à l'écart des temples normaux.

Cela dit, ces moines ne confinent pas leur formation guerrière à leurs monastères. Ils parcourent la planète afin d'apprendre les secrets de la vie, du monde, de la magie et des dieux. En tant qu'ordre, ils offrent parfois leurs services aux gouvernants en temps de guerre et tiennent lieu de forces d'élite affrontant l'ennemi.

Ils conviennent plus particulièrement à une campagne à tendance orientale, aussi le MD décidera-t-il peut-être qu'ils ne peuvent être utilisés dans le cadre de sa campagne. Avant de créer un personnage moine, consultez votre MD et demandez-lui s'il accepte ce profil dans sa campagne.

Pour être moine guerrier, le personnage doit avoir un score minimum de 12 en Dextérité.

Si un moine guerrier désire abandonner ce profil, il doit suivre une procédure pénible. Il ne doit plus utiliser aucune de ses techniques de combat non armées pendant une période équivalente à trois niveaux d'expérience. Au bout de ceux-ci, il a oublié l'usage desdites techniques et peut à nouveau porter une armure. De plus, s'il avait renoncé à certaines sphères d'influence en devenant moine, il peut en recouvrer la pratique.

Par exemple, un prêtre moine guerrier du 5ème niveau décide de renier son allégeance à l'ordre des moines guerriers. Il part normalement à l'aventure, n'est toujours pas autorisé à porter une armure, mais peut en revanche utiliser les pouvoirs de prêtre propres à sa classe cléricale. Il s'abstient d'utiliser ses techniques de combat non armées. Au 8ème niveau, il a abandonné lesdites techniques et peut de nouveau porter l'armure qui sied à sa classe de prêtre.

Si un personnage s'oublie et emploie une technique de combat non armée au cours de cette procédure, il doit tout reprendre "de zéro". Il devra attendre trois niveaux d'expérience en plus, à compter du niveau atteint lors de cet égarement, pour réintégrer sa classe cléricale.

Exceptions : Les prêtres dotés de mauvaises aptitudes au combat ne peuvent rejoindre cet ordre et ce, quel que soit leur clergé.

Rôle : Dans une campagne, ce prêtre incarne un guerrier philosophe dont le devoir principal est d'élever son esprit. Il se sent moins concerné par les devoirs incombant aux prêtres ordinaires (conseils, mariage, service communautaire) que ces derniers mais les accomplit tout de même. C'est juste qu'il n'ira pas au-devant d'eux, pas plus qu'il ne se portera volontaire pour les réaliser (les PNJ doivent lui demander son aide pour obtenir de tels services). Ces personnages sont bien souvent itinérants, ce qui les rend fort aptes à rejoindre un groupe d'aventuriers. Ils regagnent leur monastère de temps à autre afin de transmettre les connaissances acquises en chemin et de mettre leurs techniques de combat à jour. Ils passent le reste de leur temps à courir le monde.

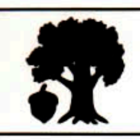
Talents secondaires : Si vous utilisez le système des talents secondaires en accompagnement des règles liées aux compétences martiales et diverses, ce prêtre peut soit choisir soit déterminer son talent secondaire au hasard (jet de dé).

Compétences martiales : *Requises :* Voir les "bénéfices spéciaux" ci-après. Sinon, le prêtre peut prendre n'importe quelle compétence martiale du moment que celle-ci n'est pas interdite par sa classe cléricale spécifique.

Compétences diverses : *Compétence gratuite :* Acrobatie. *Recommandées :* Equitation, Don Artistique (quelconque), Danse, Lecture/Ecriture, Religion.

Equipement : Voir les "limitations spéciales" ci-après.

Bénéfices spéciaux : Le principal



bénéfice accordé par ce profil est le suivant : le personnage reçoit deux unités de compétence martiale gratuites qu'il doit utiliser afin de se spécialiser dans l'un des trois styles de combat non armé (pugilat, lutte ou arts martiaux). Ceux-ci sont décrits plus en détail dans le *Manuel Complet du Guerrier*, mais cette information est également consignée au chapitre "Equipement et combat". Le moine guerrier est le seul prêtre habilité à se spécialiser dans un style de combat non armé. Il peut se spécialiser dans l'un ou chacun des trois styles, mais est limité à un seul au premier niveau.

Second bénéfice : quoi qu'en dise sa classe cléricale, le moine guerrier voit ses correspondances des groupes de compétences diverses comprendre l'ensemble des cinq groupes : général, prêtre, rôdeur, combattant, magicien. Aucune des compétences de son choix ne coûtera le double du nombre d'unités habituel.

Voici le dernier bénéfice dont jouit le moine guerrier : il n'est pas obligé de dépenser toutes ses unités de compétence martiale au premier niveau. Il peut économiser celles qu'il ne dépense pas, elles ne "disparaissent" pas. Plus tard, il pourra les dépenser pour améliorer ses arts martiaux ou en acheter de nouveaux à raison d'une compétence par niveau d'expérience.

Limitations spéciales : Le prêtre ne peut porter aucune armure d'aucune sorte. De plus, si sa classe cléricale est dotée d'aptitudes au combat moyennes, il doit "abandonner" certaines de ses sphères d'influence. Il ne pourra bénéficier de plus de trois accès majeurs (dont un à la sphère Générale) et de deux accès mineurs. Le joueur pourra choisir quelles sphères, parmi celles dont il a l'usage, son personnage perd et quelles autres sphères il conserve.

En outre, le prêtre ne peut jamais posséder plus d'objets (armes, trésor, argent, etc.) qu'il ne peut en transporter.

Options de richesse : Le moine guerrier obtient un argent de départ normal : 3d6 x 10 po.

Races : Aucune limitation spéciale. D'un point de vue visuel, les humains, les elfes, et les demi-elfes semblent mieux adaptés à ce profil que les nains, les gnomes, et les petites-gens. Néanmoins, le MD peut choisir d'autoriser ce profil à ces races si tel est son désir.

Noble

Description : Ce prêtre appartenait à une famille noble avant d'entrer dans les ordres. Malgré son statut de prêtre, il continue de croire en la supériorité des classes dirigeantes et conserve son goût pour les agréments les plus raffinés de la vie. Il n'abandonne aucunement son amour de la bonne chère, des beaux meubles, du confort, des arts, de la stimulation intellectuelle, et ainsi de suite.

Les prêtres nobles préfèrent la compagnie des nobles et sont souvent détachés auprès d'une famille noble, d'un dirigeant, d'un gouverneur local, etc. pour leur servir de conseillers. Ils se soucient moins de la vie et du bien-être des roturiers. Si l'on insiste, ils accompliront chacun de leurs devoirs cléricaux pour le bienfait des roturiers, mais ils cherchent généralement à éviter de telles obligations. A bas niveau, ils se tiendront autant à l'écart des gens du commun que possible afin de s'épargner ces contraintes. A haut niveau, ils enverront un subalterne ou un suivant répondre aux besoins de la populace. Les prêtres nobles ne sont pas nécessairement mauvais ou malveillants. En fait, ils observent souvent un code de comportement chevaleresque très proche de celui des chevaliers. Toutefois, leur façon de penser est grandement influencée par les préjugés tenaces qu'ils nourrissent.

Note importante : un noble peut devenir prêtre sans pour autant choisir le profil des prêtres nobles. A l'instar des autres prêtres, il vit de manière plus frugale et ne méprise pas forcément les classes sociales défavorisées. Les prêtres nobles ne le considèrent pas comme un des leurs.

Il n'existe aucune obligation particulière à remplir pour devenir prêtre noble.

Si un personnage-joueur prêtre noble décide que sa façon de voir les choses est erronée (cela se produira dans des situations extrêmement dramatiques, par exemple s'il se laisse toucher par le sacrifice consenti par un roturier pour le sauver, ou s'il tombe amoureux d'une personne issue d'une classe sociale inférieure), il pourra choisir d'abandonner ce profil. Si tel est le cas, les nobles qui comptaient auparavant parmi ses amis le frapperont d'ostracisme (le MD peut laisser un ou deux nobles à l'esprit plus ouvert le considérer comme leur ami malgré tout ; quant aux personnages-joueurs, il leur appartient de se faire leur propre opinion sur le sujet) ; sa famille pourrait même le proscrire. Comme pour tout abandon de profil, il perd tous les autres bénéfices et limitations propres à celui-ci.

Exceptions : Aucune.

Rôle : Dans la campagne, le prêtre noble représente un snob agaçant (mais il pourra ne pas se rendre compte de son snobisme). Son rôle est certes amusant à jouer, mais il ferait bien de posséder des traits à même de racheter ce défaut s'il désire rester en compagnie des autres PJ. Si tel est le cas, il est fort probable que certains PJ tenteront de le "corriger" afin qu'il adopte leur propre mode de pensée.

Talents secondaires : Les prêtres nobles peuvent soit choisir soit déterminer leur talent secondaire au hasard (par un jet de dé).

Compétences martiales : *Requises :* Aucune. *Recommandées :* Epée longue, épée bâtarde, lance, fléaux (tous), masses (toutes), si sa classe cléricale réelle le lui permet.

Compétences diverses : *Compétences gratuites :* (Général) Etiquette, Héraldique, Equitation. *Recommandées :* (Général) Dressage d'Animaux, Danse,



(combattant, nombre d'unités doublé sauf si le groupe combattant fait partie des correspondances des groupes de compétences diverses de sa classe cléricale), Jeu, Chasse, (prêtre) Histoire Locale, Instrument de Musique, Lecture/ Ecriture.

Equipement : Le prêtre noble peut dépenser son or comme bon lui semble, à condition de respecter certaines normes minimales incontournables. Avant de commencer à jouer il doit acheter :

(1) Une armure complète (si sa classe cléricale l'y autorise... En outre, si cette dernière ne l'oblige pas à porter des armures de qualité inférieure, il ne peut acheter d'armure offrant une protection moindre qu'une brigandine ou une armure d'écailles).

(2) Une arme, au moins, dont la taille est supérieure à celle d'une dague (là encore, si sa classe cléricale le lui permet).

(3) Un cheval (un cheval de monte au minimum), une selle de monte, un mors et des brides, des fers à cheval et du matériel de ferrage, un collier et une couverture de selle.

Bénéfices spéciaux : Le prêtre noble débute avec plus d'argent que les autres prêtres ; voir plus loin le paragraphe "Options de richesses".

Le prêtre noble suscite un ajustement réaction de +3 chez les nobles de sa culture et de +2 chez ceux des autres cultures. Le MD peut négliger ce bénéfice si une haine d'ordre culturel oppose ces derniers à la société ou au dieu du prêtre.

En voyage, il peut exiger l'hospitalité de toutes les personnes habitant sa contrée ; il peut réclamer l'hospitalité pour deux personnes que multiplie le niveau d'expérience du prêtre (s'il est du huitième niveau, il peut requérir l'hospitalité pour sa personne et une suite de quinze autres).

Limitations spéciales : Le prêtre noble doit vivre avec aisance. S'il a assez d'argent pour ce faire, il ne pourra acheter que des marchandises de qualité supérieure, et devra donc dépenser deux fois plus d'argent que nécessaire (au minimum) lorsqu'il procédera à des achats. Si une épée longue normale coûte 15 po, il en achètera une valant au moins 30 po. La somme additionnelle est consacrée à la qualité, à l'estampe, etc. (Il ne peut économiser en demandant à un ami ou à un suivant de faire ses achats ; il lui est impossible de se satisfaire de denrées de qualité inférieure.)

Si le prêtre se retrouve sans le sou et donc, incapable de dépenser la somme supplémentaire, il pourra se contenter de marchandises de moindre qualité... mais les autres nobles de sa culture se moqueront de lui s'ils le voient paré de vêtements usés. En outre, il perdra son bonus de réaction tant que ses biens ne seront pas tous redevenus de qualité supérieure. En fait, si son équipement et ses possessions ont l'air suffisamment usés (à l'appréciation du MD), les gens douteront de son rang de noble et lui refuseront probablement l'hospitalité qu'il peut normalement exiger. (Cela se produit généralement quand un prêtre noble se fait dépouiller de tous ses biens et vêtements avant d'être livré à lui-même.)

S'il peut requérir l'hospitalité d'autrui, les autres nobles peuvent également réclamer la sienne. Cela risque de lui coûter fort cher si ces derniers décident de prolonger leur séjour. Cela permet également au MD de délester le prêtre de son argent s'il semble en posséder un peu trop.

Options de richesse : Le prêtre noble obtient plus d'or que les autres personnages en début de carrière. Il reçoit 225 po en plus des 3d6 x 10 po habituelles. Néanmoins, il doit en dépenser une bonne partie pour acquérir son équipement obligatoire. S'il abandonne ce profil, cet argent ne disparaît pas comme par magie, mais l'ostracisme dont il est l'objet devrait occasionner une perte financière conséquente d'au moins 225 po, perte déterminée par le MD. (Un des ses anciens amis à l'esprit perfide détruira peut-être une partie de ses biens ; un associé commercial à l'esprit mesquin le trahira peut-être en affaires.)

Races : Aucune discrimination particulière. Le MD pourra estimer que les races n'affectent pas toutes un snobisme identique à celui des humains, auquel cas elles ne pourront choisir ce profil.

Pacifiste

Description : Ce prêtre se consacre à la paix. C'est le champion de la résistance passive et de l'art d'atteindre ses objectifs sans recourir à aucune forme de violence.

Il n'existe aucune obligation particulière à remplir pour devenir prêtre de la paix. Il n'existe pas davantage de règles régissant l'abandon de ce profil si le personnage finit par estimer l'usage de la force nécessaire à l'accomplissement de ses buts.

Exceptions : Les prêtres des divinités, forces et philosophies suivantes ne peuvent revêtir ce profil : Maladie, Mal, Justice/Vengeance, Guerre.

Rôle : Dans une campagne, ce prêtre peut s'avérer un véritable fardeau pour les personnages-joueurs à l'esprit plus guerrier. Par conséquent, le MD devrait accepter ce profil dans les seules situations ci-après :

(1) S'il s'agit d'un PNJ. Cela évitera au MD de se battre pour que le personnage puisse rester au sein de la compagnie (celle-ci pourra facilement l'abandonner en chemin si tel est son désir) ;

(2) S'il a entrepris une quête ou une mission spécifique (les autres personnages doivent donc l'accompagner et le protéger tout au long de cette quête ou celle-ci échouera inexorablement) ;

(3) Si tous les PJ sont des pacifistes (cette quête ou campagne s'avérerait particulièrement inhabituelle...).

Remarquez cependant que s'il demande à ses alliés d'être pacifiques, ceux-ci ne sont nullement tenus d'obéir. Toutefois, il est inévitable que le joueur du prêtre pacifiste se sente mis à l'écart lors des combats (il ne peut batailler). En outre, sa philosophie le poussera à raisonner avec les autres PJ, à leur re-



procher leur violence, ce qui finira par les agacer. En conséquence, le MD devrait faire en sorte que ce type de quête s'avère bref, cela afin d'éviter que, poussés à bout par le prêtre pacifiste, les PJ le tuent.

Talents secondaires : Ce prêtre peut soit choisir soit déterminer son talent secondaire au hasard (jet de dé). Il ne peut prendre Armurier, Chasseur ni Trappeur/Fourreur (si son jet de dé tombe sur l'un de ces talents, le joueur peut le recommencer).

Compétences martiales : Le prêtre pacifiste ne peut connaître aucune compétence martiale à l'exception de l'arc et des fléchettes et ce, uniquement si sa classe cléricale naturelle le lui permet. Comme il est écrit au paragraphe "limitations spéciales", le prêtre peut seulement utiliser ces armes lors de compétitions. Il obtient néanmoins ses unités de compétence martiale, qu'il pourra "dépenser" à raison de deux unités par niveau d'expérience s'il abandonne ce profil.

Compétences diverses : *Compétence gratuite :* Etiquette. *Recommandées :* Langues Vivantes, Langues Anciennes, Histoire Ancienne, Chant, Instrument de Musique, Lecture/Ecriture.

Equipement : Ce prêtre ne peut acheter d'armure ni d'autres armes que les dagues ou les couteaux (pour manger uniquement), les arcs et les fléchettes (s'il en possède la compétence).

Bénéfices spéciaux : Ce prêtre a une personnalité assez irrésistible. Il obtient donc un bonus de +2 en Charisme (ce score ne peut jamais excéder 18) et, en sus de tous les bonus conférés par son Charisme amélioré, un autre de +2 à appliquer chez les personnes n'éprouvant aucune hostilité à l'égard de sa philosophie (parmi les gens hostiles on compte les prêtres et les dévots des dieux, forces, et philosophies indiquées ci-avant au paragraphe "Exceptions", ainsi que certaines races non-humaines à l'esprit guerrier tels les orques, les ogres et les trolls.)

Limitations spéciales : Ce prêtre ne peut utiliser aucune armure ni aucune arme, aucun sort ni aucune autre stratégie visant à blesser un humain, un demi-humain, un non-humain ou un monstre. S'il enfreint cette règle, son dieu ne le punira pas (en effet, il a prêté son serment de pacifisme auprès de lui-même et non auprès de son dieu) mais son sentiment de culpabilité lui interdira l'usage de tous ses sorts magiques pendant un mois. (Si le MD le souhaite, le dieu pourra considérer qu'il s'agit là d'une forfaiture, ainsi qu'il est expliqué au chapitre intitulé "Jouer son rôle", et punir le prêtre si celui-ci sert une divinité de la paix.) Bien entendu, s'il choisit ensuite d'abandonner ce profil, le



prêtre peut se remettre à porter armes et armures en accord avec sa classe cléricale.

Options de richesse : Ce prêtre obtient un argent de départ normal : 3d6 x 10 po.

Races : Aucune limitation particulière.

Paysan

Description : Le prêtre paysan est l'antithèse du prêtre noble décrit ci-dessus. C'est le champion de l'homme du commun, aussi préfère-t-il servir les roturiers plutôt que se mêler aux nobles. Il a fait vœu de pauvreté ; il croit qu'il lui faut faire le sacrifice des biens terrestres pour la plus grande gloire de son dieu.

Remarquez que le prêtre paysan ne doit pas forcément être né paysan ; il peut très bien s'avérer noble de naissance mais avoir abandonné ce mode de vie et les privilèges dus à son rang.

Aucun score de caractéristique particulier n'est requis pour devenir prêtre paysan.

L'abandon de ce profil n'est soumis à aucune règle particulière.

Exceptions : Les prêtres des divinités, forces et philosophies suivantes ne peuvent revêtir ce profil : Mal, Bien, Prospérité.

Rôle : Dans la campagne, le prêtre paysan se dévoue à l'homme du commun. S'il fait partie d'une compagnie d'aventuriers, il refusera de soutenir tout plan exploitant ou mettant les serfs ou paysans en danger. Il essaiera au contraire de recommander des plans qui avantageront ces derniers. (Si, par exemple, le groupe veut utiliser les habitants du coin pour faire sortir le dragon de sa caverne, de sorte que ces derniers seront les premiers à être carbonisés et dévorés, le prêtre ne sera pas d'accord. Mais si les gens de la région doivent servir de troupes de soutien et disposent d'informations et de chances de succès et de survie au moins égales à celles des personnages-joueurs, il n'émettra aucune objection.) Il insistera pour que les trésors soit partagés avec les habitants de l'endroit où ils auront été découverts. (Si, par exemple, le trésor est divisé en parts égales entre les membres du groupe, le prêtre exigera de remettre deux parts à la communauté paysanne locale.) Dans le cas d'une compagnie cupide ou avare, cette dernière risque de refuser ses requêtes. Cela n'oblige nullement le prêtre à les combattre ou les voler, mais il est inévitable qu'il soit désenchanté par leur comportement.

Talents secondaires : Le joueur peut choisir son talent secondaire.

Compétences martiales : Le joueur peut choisir les compétences martiales de son personnage mais doit respecter les limitations imposées par sa classe cléricale naturelle. Le MD pourra insister pour que le personnage entame la campagne avec des compétences ayant trait aux paysans uniquement : épée courte, lance de fantassin, arc, armes de fantassin et du même type. Les épées longues (et les lames de plus grande taille), les lances, les tridents, les armes de cavalier, d'hast, et du même type ne conviennent pas. Cette limitation ne devrait intervenir qu'à la création du personnage ; par la suite, il pourra apprendre l'usage des armes autorisées par sa classe cléricale.

Compétences diverses : *Compétences gratuites :* Agriculture ou Pêche (au choix du joueur), Météorologie ou Connaissance des Animaux (au choix du joueur). *Recommandées :* Une des compétences du groupe général.

Equipement : Le prêtre paysan est sujet à quelques restrictions quant à la façon de dépenser son argent. A l'exception des armes, pour lesquelles il ne subit aucune limitation monétaire, il ne peut posséder qu'un seul objet d'une valeur de 15 po et, en dehors de ce dernier, aucun objet d'une valeur supérieure à 10 po. Ses biens (armement non compris) ne doivent jamais dépasser la valeur totale maximale de 75 po. S'il reçoit des sommes d'argent ou des dons qui lui font franchir cette limite, il doit abandonner assez de biens et d'argent pour descendre en-deçà du seuil de 75 po.

Bénéfices spéciaux : Lorsqu'il se trouve dans sa communauté, le prêtre paysan se voit toujours offrir l'hospitalité. Ses gens le protégeront même contre les autorités légitimes du pays. Chez les paysans des autres communautés, il ne peut compter bénéficier des mêmes prérogatives. Il obtiendra toutefois un ajustement réaction de +2 applicable à tous les paysans.

Limitations spéciales : La grande restriction qui frappe le héros paysan est décrite au paragraphe "Equipement".

Options de richesse : Le prêtre paysan obtient un argent de départ normal : 3d6 x 10 po. Sur la somme ainsi perçue, il pourra consacrer un maximum de 75 po à l'achat de marchandises distinctes de son armement.

Races : Aucune limitation spéciale.

Prophète

Description : Un prophète perçoit les signes, les rêves ou les indices concernant le futur, que lui envoie son dieu. Si les prêtres du dieu des prophéties sont effectivement des prophètes, ce ne sont pas les seuls. Les prêtres des autres dieux peuvent également recevoir et communiquer des prophéties. Toutefois, cette dernière situation s'avérant beaucoup plus rare, le MD se réserve le droit de refuser ce profil à certains personnages.

Pour être prêtre-prophète, le personnage doit avoir un score minimum de 15 en Sagesse.

Il est impossible d'abandonner ce profil. Le personnage sera prophète tant qu'il restera prêtre.

Exceptions : Seuls les prêtres du dieu des Prophéties ne peuvent revêtir ce profil. (Les prophéties des prêtres représentant une philosophie ou une force ne leur sont pas conférées par un dieu ; il s'agit plutôt d'impressions psychiques.)



Rôle : Dans la campagne, le prêtre-prophète peut servir d'outil au MD : celui-ci peut utiliser ce personnage pour fournir des indices ou mêmes des fausses pistes aux PJ. Il a une fonction ingrate et est souvent aliéné du reste du monde (voir les "Limitations spéciales" communiquées ci-après).

Talents secondaires : Le prêtre peut choisir son talent secondaire.

Compétences martiales : *Requises :* Aucune. *Recommandées :* Toutes celles que sa classe cléricale naturelle lui permet.

Compétences diverses : *Compétence gratuite :* Météorologie. *Recommandées :* Aucune en particulier.

Equipement : Aucune limitation particulière.

Bénéfices spéciaux : Le personnage obtient le pouvoir conféré modéré "Prophétie", tel qu'il est décrit au chapitre intitulé "Comment élaborer une religion". Toutefois, cette faculté est moins puissante que celle dont bénéficient les prêtres du dieu des Prophéties. Grâce à ce pouvoir, le prêtre peut recevoir des visions divines chaque fois que le MD le juge nécessaire, mais il ne peut entrer en transe volontaire pour ce faire qu'une fois par jour.

Limitations spéciales : Il est anormal pour quiconque, hormis les prêtres du dieu des Prophéties, d'être prophète. C'est pourquoi les prophètes des autres dieux rendent les gens un peu nerveux et voient leur ajustement réaction à leur égard subir un malus de -2. (Cela dit, cet ajustement ne peut jamais donner lieu à une réaction pire que "Prudent".)

Options de richesse : Ce prêtre obtient un argent de départ normal : 3d6 x 10 po.

Races : Aucune limitation particulière.

Sauvage

Description : Nous parlons ici du chaman d'une tribu sauvage. Ce personnage fait partie de cette dernière. La tribu est technologiquement et culturellement primitive (du point de vue des cultures dites "civilisées"), mais elle vit en harmonie avec les forces naturelles du monde. Le prêtre sauvage interprète la volonté de son dieu et tient le rôle de conseiller ou de chef de tribu.

Ce chaman peut posséder un animal totem et en assigner un à chaque combattant de la tribu. Il pourrait incarner un sorcier qui insiste sur la nécessité de tuer les aventuriers du monde extérieur. Prenez une prêtresse d'un des dieux de la nature, donnez-lui le profil de prêtresse sauvage, et vous obtiendrez un personnage ressemblant fort à une nymphe. L'aspect bon ou mauvais, crasseux ou bien découplé du prêtre sauvage dépend de la nature même de sa tribu. Il appartient au MD de déterminer cette dernière.

Pour être prêtre sauvage, le personnage doit avoir des scores minimum de 11 en Force et de 13 en Constitution.

Lorsqu'il abandonne ce profil, le personnage renonce à son appartenance tribale et accepte de devenir le citoyen d'une autre culture. Cela se produit souvent chez les prêtres sauvages qui se joignent à une compagnie d'aventuriers, parcourent le monde avec elle, et en apprennent tant et plus sur le monde extérieur qu'ils se sentent étrangers à leur tribu.

Exceptions : Les prêtres des divinités et philosophies suivantes ne peuvent choisir ce profil : Maladie, Divinité de l'Espèce Humaine, Mal, Bien.

Les prêtres des dieux suivants conviennent on ne peut mieux à ce profil : Animaux, Terre, Forces Elémentaires, Feu, Chasse, Nature, Ciel/Climat, Végétation.

Rôle : Dans une campagne, ce personnage joue généralement le rôle du primitif qui voit sa vision du monde être anéantie par son expérience du monde extérieur... mais qui reste susceptible d'apprendre à ses compagnons "civilisés" certaines notions touchant aux vérités fondamentales et à la justice au fil de leurs aventures. Le MD devrait insister pour que le personnage joue ses origines tribales pendant les quatre ou cinq premiers niveaux d'expérience, c'est-à-dire, jusqu'à ce qu'il se soit habitué au monde extérieur. Ce prêtre sera stupéfait devant les inventions "hautement technologiques" (armes en fer et en acier, bateaux taillés dans plusieurs troncs d'arbre et non en un seul, sabliers, tout outil plus sophistiqué que ceux de sa tribu), devant la morale, l'éthique et plus particulièrement l'étrangeté et le caractère injuste des lois des peuples civilisés.

Talents secondaires : Le prêtre sauvage doit prendre Pêcheur, Forestier, Palefrenier, Chasseur ou Trappeur/Fourreur (au choix du joueur, en fonction des activités menées par la tribu de son personnage).

Compétences martiales : Le prêtre sauvage est limité aux armes permises par sa classe cléricale naturelle, limitation accentuée (lors de sa création) et étendue aux compétences suivantes : sarbacane, arc long, arc court, gourdin, dague, javelot, couteau, fronde, lance de fantassin. Le personnage pourra apprendre d'autres compétences après s'être aventuré dans le monde extérieur.

Compétences diverses : *Compétences gratuites :* (Général) Sens de l'Orientation ou Météorologie (au choix du joueur), (combattant) Endurance ou Survie (au choix du joueur). *Recommandées :* (Général) Maîtrise des Animaux, Dressage d'Animaux, Allumage de Feu, Pêche, Equitation, Utilisation des Cordes, Natation, (combattant, unités doubles sauf si la classe cléricale indique le contraire) Connaissance des Animaux, Fabrication d'Arcs et de Flèches, Chasse, Alpinisme, Course, Pose de Collets, Pistage, (prêtre) Premiers Secours, Herboristerie, Histoire Locale, Religion, (roublard, unités doubles sauf si la classe cléricale indique le contraire) Saut, Funambulisme, Acrobatie, (magicien, unités doubles sauf si la classe cléricale indique le contraire) Herboristerie. A sa création, le sauvage ne peut choisir ni Etiquette ni Héraldique.

Equipement : Avec son argent de départ, le prêtre sauvage ne peut acheter que des armures et des boucliers en



cuir plus les armes figurant au paragraphe "Compétences martiales". Il doit dépenser tout son argent lors de sa création ou perdre la "monnaie" restante.

Si vous possédez le *Manuel Complet du Guerrier*, utilisez plutôt les règles régissant l'équipement du profil des guerriers sauvages.

Bénéfices spéciaux : Le prêtre sauvage jouit d'une faculté de *détection de la magie* ressemblant au sort du même nom. Il peut l'utiliser une fois par jour et par niveau d'expérience atteint (donc, un sauvage du 5ème niveau pourra l'utiliser cinq fois par jour). Les règles régissant ce pouvoir sont les suivantes :

Détection de la magie. Le prêtre sauvage est en harmonie avec la nature et peut sentir toute manifestation magique environnante. A l'instar du sort de prêtre du premier niveau, il a 10% de chances par niveau d'expérience de déterminer la sphère de magie employée.

Limitations spéciales : Le prêtre sauvage est étrange et imposant, de plus il vénère ses dieux "de la mauvaise façon" (les êtres et les prêtres civilisés disent que ses rites sont dissemblables, différents des leurs). Par conséquent, il subit un ajustement réaction de -2 applicable à tous les êtres civilisés (en d'autres termes, les PNJ ; les PJ peuvent décider tous seuls quelle réaction ils adoptent à son égard).

Options de richesse : Le prêtre sauvage obtient un argent de départ égal à seulement 3d6 x 5 po. Une fois la campagne entamée, il fera connaissance avec l'argent ; le joueur pourra alors décider s'il en aime la nature ou s'il le considère comme une idée citadine stupide et préfère donc le rejeter.

Races : Aucune limitation particulière.

Comment consigner votre profil sur votre feuille de personnage

Pour consigner votre profil sur votre feuille de personnage, suivez les étapes suivantes :

(1) Lorsque vous inscrivez la classe cléricale de votre personnage, ajoutez-y le nom de son profil clérical. Si, par exemple, le personnage est prêtre du dieu du tonnerre nordique tout en demeurant prêtre paysan, vous écrirez : "Prêtre de Thor/Prêtre paysan".

(2) Lorsque vous notez les compétences diverses du personnage, ajoutez-leur celles du profil clérical, et parez ces dernières d'un astérisque pour montrer qu'il s'agit de compétences gratuites accordées par le profil.

(3) A l'endroit où vous consignez vos notes diverses, recopiez les bénéfices et limitations spéciaux du personnage, plus tout autre élément dont vous souhaitez vous souvenir.

Personnages multi-classés ou à classes jumelées

Tous les personnages multi-classés peuvent revêtir l'un des profils cléricaux décrits ci-dessus. Toutefois, ils ne peuvent choisir qu'un seul profil en tout et pour tout. S'ils ont plusieurs classes de personnage, ils ne peuvent prendre un profil par classe.

La même règle s'applique aux personnages à classes jumelées. Si un personnage commence à jouer en tant que prêtre et choisit l'un des profils dépeints dans ce chapitre, puis décide de changer de classe, il n'est pas obligé d'abandonner ce profil. Néanmoins, il ne pourra en adopter un second. De plus, s'il choisit d'abandonner ce profil en changeant de classe, il ne peut en revêtir un autre pour sa nouvelle classe. Aussi longtemps qu'il est joué, le personnage ne peut connaître plus d'un profil.

Abandonner un profil

Un personnage adoptant un profil clérical lors de sa création pourra, plus tard au cours de sa carrière d'aventurier, juger nécessaire de l'abandonner. Par exemple, un prêtre pacifiste pourrait être anéanti en voyant son inaction entraîner la mort d'un ami. Il décidera alors d'abandonner sa position pacifiste.

Le joueur doit dire au MD que son personnage désire abandonner son profil. Si, comme pour l'exemple ci-dessus, cette décision est le fait d'un événement traumatisant, le personnage pourra simplement souhaiter annoncer son intention. Si ce choix s'avère graduel, le MD pourra souhaiter l'inclure dans la trame de sa campagne.

Le prêtre qui abandonne son profil devra assumer sa décision et ses conséquences au niveau de son jeu de rôle. Il annonce sa résolution... et subit les réactions de ses alliés (et des autres membres de son ordre !), qu'elles soient positives ou négatives.

Il renonce à tous les bonus et à toutes les limitations propres au profil. Il n'abandonne pas ses compétences gratuites, mais celles-ci ne sont plus "gratuites". Il doit les payer en leur consacrant les prochaines unités de compétence qu'il recevra.

Une fois son profil clérical abandonné, le personnage ne peut en revêtir un autre pour le remplacer. Il restera dès lors un des prêtres normaux de sa mythologie spécifique et ce, jusqu'à la fin de sa vie ludique.

Modifier et créer un profil

Le MD devrait remanier les profils proposés ci-dessus afin de mieux les intégrer à son monde de campagne.

Par exemple, si les PJ ne peuvent logiquement appartenir à l'une des races sauvages existantes, le MD ne devrait pas autoriser le profil des prêtres sauvages.

Si vous souhaitez créer d'autres profils cléricaux, reportez-vous aux règles de création des profils exposées dans le *Manuel Complet du Guerrier*.



Jouer le rôle d'un prêtre ne se limite pas à taper sur les scélérats, à lancer des sorts, à agiter des symboles sacrés devant soi et à faire des déclarations ferventes. Dans ce chapitre, nous allons parler des différences existant entre les divers prêtres, et entre les prêtres de même ordre. Nous verrons également les rapports qu'ils entretiennent avec le monde de campagne et avec leurs divinités.

La personnalité des prêtres

Aucun prêtre ne nourrit des buts, des désirs, des excentricités ou des préjugés identiques à ceux d'un autre. Peu importe s'ils appartiennent à la même classe cléricale, s'ils possèdent le même profil clérical, et s'ils ont tiré le même nombre de points de vie... ce sont deux personnes différentes.

Vous trouverez ci-après plusieurs types de personnages prêtres ordinaires. Ces personnalités constituent toutes des stéréotypes de personnage prêtre communs au cinéma et à la littérature. Les rôlistes débutants devraient lire ces descriptions attentivement et, s'ils le souhaitent, donner une de ces personnalités à leur personnage prêtre ou tout au moins s'en inspirer pour préciser son individualité de façon détaillée. Les rôlistes expérimentés, pour lesquels la création de personnalités est une seconde nature, devraient passer directement à la partie "Aventures cléricales".

Le croisé

Ce prêtre a une mission à accomplir. La nature de cette dernière est déterminée par le joueur et le MD ; il pourra souhaiter convertir les païens, rendre sa gloire initiale à un temple, assainir un clergé corrompu, écraser les ennemis de sa foi, détruire un clan puissant, ou obtenir des droits ou des privilèges spéciaux (ou plus simplement la suppression de lois mauvaises ou préjudiciables) pour son peuple.

Cette situation ne s'avère pas négative si les buts du croisé coïncident avec ceux de la compagnie des aventuriers. Elle est facile à entretenir dans le cadre d'une aventure aux multiples épisodes. Cela dit, le croisé sera moins enclin à suivre les autres héros personnages-joueurs si leur attention se tourne vers un dessein ou un ennemi différents. Même s'il les accompagne quelque temps, son intérêt se reportera toujours sur sa croisade personnelle.

Le croisé convient tout particulièrement aux alignements loyaux (loyal bon, loyal neutre, loyal mauvais). Il a tendance à manquer d'humour, mais n'est pas forcément stupide pour autant.

Au combat, le croisé est un guerrier honnête, en tenant compte des limitations imposées par sa classe cléricale. Mais si ses ennemis ont un rapport avec sa croisade, il se transforme en un combattant des plus féroces et des plus énergiques, prenant parfois des risques et allant à la limite de ses forces pour se débarrasser de ces ennemis fort personnels

En ce qui concerne le jeu de rôle, il n'est pas nécessaire d'en faire un imbécile ennuyeux ne sachant parler que de sa quête. Il peut très bien avoir d'autres buts et sujets d'intérêts. Mais plus il s'éloignera de sa croisade personnelle, moins il pourra faire l'apologie de ses desseins, et plus ceux-ci occuperont son esprit.

L'hypocrite

Ce prêtre est un beau parleur et se fait l'avocat de tous les desseins poursuivis par le clergé ainsi que de tous les comportements vertueux existants. Mais, au fond de lui-même, il n'y croit pas. Il a trompé ses supérieurs cléricaux, il a probablement dupé ses compagnons d'aventure, et très certainement abusé ses ouailles... mais lui connaît la vérité.

Ce type de personnalité est proprement infâme. S'il n'est pas sciemment hypocrite, alors c'est un faible. Dans un cas comme dans l'autre, ces personnages comptent rarement parmi les héros personnages-joueurs. En outre, ils finissent toujours par être mis à jour.

Voici quelques exemples de comportement typiques de ce genre de personne :

Il donne généreusement des pièces de monnaie aux mendiants de la cité, s'allouant ainsi leurs louanges. Mais une fois le dos tourné, il fait le trafic d'objets volés, lesquels peuvent même comprendre des biens dérobés aux temples de son ordre, et profite du respect que lui confère son titre de prêtre pour faire franchir les portes de la cité et les lignes d'inspection à ses marchandises volées.

Lorsqu'une belle jeune femme membre de ses ouailles vient le trouver en larmes pour lui exposer ses problèmes, il fait en sorte de la rencontrer en privé pour lui donner conseil. Seul avec la jeune demoiselle troublée, il la séduira puis l'abandonnera une fois ses faveurs obtenues. Il la fera chanter, la menaçant d'entacher sa réputation afin de protéger la sienne propre. Et si, dans son chagrin, elle en vient au suicide, ce prêtre se révélera le plus affligé de tous les membres du cortège funèbre (peut-être dirigera-t-il la cérémonie)... avant d'entreprendre les plus jolies amies de la défunte de la même façon.

Lorsque les pécheurs viennent le trouver après avoir fait le mal, ils obtiennent toujours l'absolution... moyennant quelques nombreuses pièces d'or. Ces pécheurs étant généralement récidivistes, ce sont donc de bons "financiers".

A l'évidence, ce type de personnalité convient davantage aux personnages non-joueurs. Mais elle peut tout de même être choisie par les personnages-joueurs et ainsi constituer un défi à relever en matière de jeu de rôle.

L'hypocrite peut être loyal neutre, loyal mauvais, neutre strict ou neutre mauvais.

Au combat, l'hypocrite tend à se



comporter comme le prêtre qu'il est censé être. S'il peut trouver une raison d'éviter le combat, il s'en servira : si, par exemple, un de ses alliés est blessé, l'hypocrite gagnera la ligne arrière pour le guérir ou le soigner. Il est également enclin à diriger les actions de ses camarades de façon à leur faire prendre tous les risques. Si l'un d'eux est blessé ou tué, il fera évidemment semblant de s'en vouloir à mort.

En ce qui concerne le jeu de rôle, l'hypocrite s'avérera le plus mielleux et le plus soucieux de tous les personnages. Toutefois, le joueur devra communiquer au MD les réelles intentions et motivations de son hypocrite de personnage et ce, soit en le consultant en privé, soit en lui adressant une note écrite.

Les autres joueurs finiront par comprendre et le mettre à jour, voire le tuer. La réaction de l'hypocrite dépendra alors de son joueur (si tant est qu'il survive) : il pourrait changer de nom et tout recommencer en un autre endroit, ou faire semblant de s'amender et adopter une stratégie plus fine, ou encore réellement se corriger et changer de type de personnalité.

Le novice sincère

Ce prêtre est une jeune personne ayant tout juste atteint son rang clérical. (D'accord, cette personnalité convient à tous les prêtres du premier niveau, mais cela ne signifie pas qu'ils doivent tous l'adopter. Certains pourront se révéler un peu plus sophistiqués ou un peu plus ouverts au monde que celui-ci.)

Le novice sincère est naïf. Les menteurs à la langue doucereuse et bien tournée n'ont aucun mal à le duper. Ses croyances sont pures, surtout celles qui touchent à son ordre clérical. Il sert d'inspiration aux autres ; quels que soient les mauvais traitements que la vie lui réserve, il semble toujours capable de redresser la tête et d'aller de l'avant.

Ce personnage convient tout particulièrement aux alignements bons (loyal bon, neutre bon, chaotique bon).

Au combat, ce personnage tend à être un peu schématique. Ses tactiques de combat s'avèrent fort primitives, par exemple : "Rue-toi sur l'ennemi et frappe-le" ou encore "Reste où tu es et tire-lui dessus". Il ne comprend rien aux manœuvres visant à contourner le flanc de l'ennemi, aux feintes, aux retraites simulées, ni aux autres pratiques militaires.

En ce qui concerne le jeu de rôle, ce personnage fait montre d'un optimisme chaleureux et, bien souvent, d'un manque de compréhension quant à la façon dont le "monde réel" (c'est-à-dire le monde de campagne) fonctionne. Il ne lui viendrait jamais à l'esprit de glisser un pourboire à un serveur pour être mieux servi : cela lui paraîtrait monstrueusement injuste et indigne d'un professionnel ! L'idée qu'un confrère puisse être corrompu, qu'un juge puisse rendre un jugement en fonction de son humeur du moment, qu'une demoiselle jeune et splendide puisse ne pas s'avérer totalement vertueuse lui est complètement étrangère. Il acceptera la vérité lorsqu'il s'y frottera mais ne soupçonnera jamais son existence de lui-même.

La plupart des joueurs qui choisissent ce type de personnalité finissent par l'abandonner. En effet, il est pratiquement impossible de jouer un personnage restant candide au fil des aventures. Voir le paragraphe ci-après "Changer de personnalité" pour plus d'informations à ce sujet.

Le philosophe

Ce personnage tente de faire entrer chacune de ses aventures et de ses rencontres dans le grand ordonnancement du sens de la vie. Sa personnalité n'est pas très attrayante car il est bien plus pensif et réservé que le dynamique stimulateur ou l'énergique novice sincère. Il adopte souvent une attitude du genre : "Attends de voir ce qui en sortira" ou "C'était peut-être incontournable". Il provoque rarement les combats ou les agressions, mais ce n'est pas un pacifiste pour autant. Une fois le combat engagé, il peut se révéler tout aussi redoutable que n'importe quel autre prêtre de sa classe.

Le philosophe convient plus particulièrement aux alignements loyaux et neutres (loyal bon, loyal neutre, loyal mauvais, neutre bon, neutre strict, neutre mauvais).

Au combat, le philosophe reste souvent en arrière le temps d'un round (approximativement) afin de juger la situation et d'analyser les événements. Ce faisant, il pourra voir certaines choses que les autres personnages n'auront pas perçues (des ennemis supplémentaires qui sortent d'un panneau secret en rampant, un tunnel de sortie pouvant leur permettre de s'échapper, ou les mouvements furtifs d'un voleur ennemi en train de se glisser dans le dos d'un des héros). Mais il n'hésitera pas longtemps, surtout si la vie de ses amis est en péril.

En ce qui concerne le jeu de rôle, il tend à beaucoup analyser, à choisir ses mots avec soin et ce, sans cesser de réfléchir.

Le politicien

Ce prêtre est ambitieux. Il veut occuper une position de pouvoir au sein de sa communauté, de son temple, ou des deux à la fois. Il n'est pas mauvais pour autant ; il peut accumuler le pouvoir parce qu'il croit pouvoir mieux l'utiliser que les autres et rendre le monde bien plus agréable. Mais il fait tout son possible pour obtenir des faveurs, pour conseiller les puissants (et ce, avec justesse !), et pour acquérir des trésors afin d'élever de grands temples et d'influencer la population, etc.

Cela dit, le politicien a une faiblesse. Quelles que soient ses motivations, il se masque parfois la vérité afin de pouvoir continuer à accumuler pouvoir et in-

fluence. Si deux cités ou deux pays sont sur le point d'entrer en guerre, et si celle-ci peut lui profiter et favoriser l'assise de son pouvoir, il conseillera de la disputer, s'interdisant de considérer les souffrances que sa décision infligera aux combattants. Si une femme, en proie au dilemme classique où sa famille lui impose d'épouser un autre homme que son aimé, vient le trouver, le politicien tiendra d'abord compte de l'influence que chacun de ces deux mariages sera susceptible de lui apporter avant de se pencher sur les sentiments animant les amants et les différentes familles. Même s'il ne s'en aperçoit pas, ses conseils seront toujours teintés de ses intérêts personnels.

Ce rôle est également difficile à jouer, surtout si le personnage a bon cœur mais se dissimule les torts provoqués par ses agissements. En fin de compte, le MD devrait le confronter aux conséquences de son égoïsme : un de ses plans ou conseils pourrait conduire à une tragédie ; les accusations des PJ et des PNJ ayant compris ses véritables intentions le convaincront alors probablement qu'il suivait une mauvaise voie. Lorsque ce genre d'événement se produira, le politicien désirera peut-être opter pour un autre type de personnalité. D'un autre côté, il arrive que le politicien ne soit jamais mis à jour, ou qu'il refuse de reconnaître sa responsabilité et continue de gravir les échelons du pouvoir et de l'influence.

Le politicien convient tout particulièrement aux alignements loyaux et neutres (loyal bon, loyal neutre, loyal mauvais, neutre bon, neutre strict, neutre mauvais). S'il est bon, il finira vraisemblablement par comprendre le mal qu'il a causé ou celui qu'il risque de provoquer. S'il est neutre, il ne s'évertuera pas à faire souffrir les gens mais n'éprouvera pas de véritable remords si tel est le cas. S'il est mauvais, il considérera lesdites souffrances comme un des privilèges de sa fonction.

Au combat, le politicien se comporte comme tous les autres prêtres de sa classe cléricale. Pourtant, si cela lui permet d'impressionner une personne importante, il redoublera de vigueur et pourra même risquer sa vie pour sauver cette dernière.

En ce qui concerne le jeu de rôle, le politicien ne cesse de dénicher rumeurs et nouvelles, d'analyser ses informations, d'apprendre à connaître la personnalité des personnes importantes, et d'examiner toute situation et toute aventure sous l'angle du pouvoir et du prestige qu'elles peuvent lui apporter.

Le prosélyte

Le but principal de ce prêtre consiste à convertir les fidèles des autres dieux à sa propre divinité. C'est tout ce qui compte. Si une personne ne rend pas justice à son dieu, elle va faire l'objet d'une tentative de conversion religieuse. (Cela ne signifie pas forcément que le prosélyte croie en la seule existence de sa divinité. Cette croyance s'avère fort rare dans les contrées où plusieurs dieux sont vénérés. Néanmoins, s'il rencontre une personne qui révère plusieurs dieux mais pas le sien, le prosélyte s'attelle à la tâche.)

Les prosélytes peuvent avoir n'importe quel alignement, mais la majorité d'entre eux incarnent des prêtres respectueux à tendance bonne (loyal bon, neutre bon et chaotique bon).

Au combat, le prosélyte se comporte de la même façon que les autres aventuriers. Il pourra faire preuve de crédulité lorsqu'un ennemi feindra de s'intéresser à sa divinité et exprimera le désir d'être converti, mais ce type de situation ne se présentera pas souvent au cours de la campagne. (Pour effectuer une telle manœuvre, l'ennemi en question devrait avoir une excellente connaissance du personnage et de ses motivations.)

En ce qui concerne le jeu de rôle, cependant, le prosélyte parle presque exclusivement de son dieu, de son temple, et des aventures qu'il a vécues au service de ces derniers. En fait, il lui arrive d'être proprement insupportable.

Le sage conseiller

Ce prêtre se soucie surtout d'acquérir une plus grande sagesse et d'en faire profiter les autres. Il aime aider les gens. Et comme c'est un prêtre, ces derniers viennent souvent le trouver pour lui exposer leurs problèmes. Il est toujours désireux de les conseiller. (Selon son expérience et sa sagesse personnelle, il pourra se révéler admirable en ce domaine).

Cette personnalité convient plus particulièrement aux alignements loyal bon et neutre bon. (Un prêtre chaotique bon pourrait aussi tenter de devenir un sage conseiller, mais ses appréciations risquent d'être plus théâtrales et moins raisonnées que celles des autres alignements.)

Au combat, le sage conseiller essaiera probablement de convaincre l'ennemi de se rendre, de s'enfuir, ou plus simplement de se montrer raisonnable. Cela n'implique nullement qu'il soit stupide. Face au danger, il peut frapper aussi fort et défendre ses amis et sa personne aussi farouchement que les autres prêtres.

En ce qui concerne le jeu de rôle, le sage conseiller fait tout son possible pour aider les gens. S'il aperçoit un visage empreint de tristesse et a assez de temps devant lui, il se laisse attirer par la personne affligée, lui demande gentiment s'il peut lui venir en aide, et se retrouve une nouvelle fois empêtré dans les problèmes d'autrui. Par ailleurs, c'est là un bon moyen d'intéresser le personnage à de nouvelles aventures : tout ce dont le MD a besoin, c'est de faire passer un PNJ en larmes près du PJ, et une nouvelle aventure commence.

Le stimulateur

Ce personnage est en quelque sorte la version adulte du novice sincère. Il



connaît tout du monde mais continue à vouloir conduire les affaires de son temple et à faire en sorte que les buts de son dieu soient atteints, sans complainte ni impertinence. Il est à mi-chemin du meneur de foules et du sergent instructeur. Il se sert d'exemples pour illustrer ses propos et occupe généralement la place de leader. Il apprend à connaître la mentalité de ses compagnons et joue sur leurs buts et désirs pour remplir les siens propres. Contrairement à l'hypocrite, cela ne le rend pas infâme ; il agit probablement dans l'intérêt de tout le monde.

A l'instar du croisé, il n'est jamais aussi efficace que lorsqu'il sert ses desseins personnels. Mais contrairement au croisé, sa vie n'est pas régie par un but unique, aussi peut-il faire siens les objectifs des autres personnages-joueurs. (S'il s'accapare les motivations d'une autre personne, vous pouvez être sûr qu'il n'aura de cesse d'inciter cette dernière à s'y consacrer et ce, au risque d'en devenir insupportable. Il empêchera l'autre personnage de renoncer à son but. Il n'abandonne jamais.)

Cette personnalité convient à tous les alignements. A l'évidence, s'il est loyal bon, les buts du stimulateur s'avéreront ceux de son dieu et de sa société ; s'il est chaotique mauvais, il poursuivra ses propres desseins, lesquels seront très destructeurs.

Au combat, le stimulateur charge dans le gros des troupes ennemies et tente d'entraîner ses alliés dans une mêlée frénétique. Il gravite au centre de l'escarmouche et, s'il est de taille, s'attaque au plus costaud et au plus féroce de ses adversaires.

En ce qui concerne le jeu de rôle, il s'avérera un puits de conseils et d'obligeance. S'il tend à parler d'un ton sec et à se montrer inébranlable dans ses convictions (en d'autres termes, s'il est têtu), il n'en demeure pas moins un ami sur lequel on peut compter.

Changer de personnalité

Comme nous l'avons déjà dit, il devient parfois nécessaire au joueur de reconsidérer la personnalité de son personnage. Celui-ci s'en est peut-être détaché en prenant de l'âge ? (Le novice sincère finira bien par mûrir, par exemple.) Des événements dramatiques l'ont peut-être contraint à revoir ses buts et ses attitudes. (Cela arrive souvent au croisé et au politicien.)

Comme ces types de personnalité n'entrent pas dans le cadre des règles ou du système de jeu officiels, le joueur peut en changer comme bon lui semble. Toutefois, il ne devrait pas adopter une nouvelle personnalité parce que l'ancienne l'ennuie : ce sont les événements survenus au cours de la campagne qui devraient provoquer ce changement. Voici quelques façons de procéder.

Le croisé pourrait remplir l'objectif qu'il a toujours poursuivi, ou mener une compagnie de trop à la mort et au désastre, comprenant ainsi que toutes ses actions débouchent sur le malheur des gens. Dans ce cas, il pourrait devenir amer et se changer en hypocrite tout en mettant sa bonne réputation à profit. Il pourrait également atténuer l'intensité de son approche et se muer en stimulateur, ou encore gagner en sagesse et se faire sage conseiller.

L'hypocrite pourrait changer de personnalité s'il est confronté aux ravages résultant de ses actions et s'en soucie. (S'il s'en moque, il ne changera pas.) Si tel est le cas, il deviendra vraisemblablement croisé (et tentera de percer à jour et d'éliminer les autres hypocrites), politicien (afin de conquérir assez de pouvoir pour expulser les hypocrites qui gangrènent son ordre), ou encore sage conseiller (à même d'anticiper les tactiques employées par ceux qui abusent de leur charisme).

Le novice sincère pourrait s'assagir et se rendre compte que le monde est bien plus complexe et insondable qu'il ne pensait. Cela pourrait lui faire perdre ses illusions et le convertir en hypocrite. S'il gagne simplement en maturité, il deviendra stimulateur. S'il fait sien un but bien précis, il pourra évoluer vers le croisé, le politicien, ou le prosélyte. Et s'il ne fait que croître en sagesse, il pourra incarner un philosophe ou un sage conseiller.

Il est peu plausible de voir **le philosophe** changer. Sa personnalité vient de sa maturité et non le contraire. Mais s'il change effectivement, la raison en sera vraisemblablement la lassitude : il en aura assez d'être terne et peu théâtral et se muera sans doute en stimulateur. Il sera alors avide de partir en aventure, de combattre, et de vivre.

Le politicien changera probablement s'il comprend qu'il ne fait pas forcément le bien (dans ce cas uniquement, et s'il s'en soucie). Il fuira alors sûrement les responsabilités et deviendra philosophe.

Le prosélyte pourrait s'apercevoir que convertir les gens au culte de son dieu ne représente pas nécessairement la meilleure façon de servir ce dernier. Il se changera alors vraisemblablement en croisé pour poursuivre un des buts spécifiques à sa divinité, en stimulateur pour donner de l'énergie aux prêtres de son ordre, ou en politicien pour augmenter l'importance du culte de son dieu en réorganisant le clergé.

A l'instar du philosophe, **le sage conseiller** a peu de chances de changer. Cette personnalité s'acquiert en effet avec l'expérience.

Le stimulateur pourrait venir à manquer d'énergie. Après s'être jeté contre les murs d'un monde indifférent pendant de bien trop nombreuses années, il pourrait finir par s'épuiser. Si tel est le cas, il se muera probablement en un philosophe ou un sage conseiller beaucoup plus réfléchi. On peut également concevoir que, pris d'amertume, il devienne hypocrite.

Sensé mais idiot

Abordons à présent une des questions les plus fréquemment posées à

propos des clercs et des druides : comment jouer le rôle d'un personnage doté d'un fort score en Sagesse mais d'un mauvais score en Intelligence ? Comment se comporter de façon sensée mais peu intelligente dans le cadre d'une campagne pour AD&D ?

L'Intelligence concerne essentiellement le pouvoir de réflexion, la disposition au calcul, et la capacité de mémorisation. La Sagesse touche au bon sens, à la compréhension de la nature humaine, et aux appréciations.

Donc, quand vous jouez le rôle d'un personnage doué d'une forte Sagesse mais d'une piètre Intelligence, essayez de répartir les éléments inhérents à une situation entre ces deux catégories.

Exemple : les personnages ont atteint un pont branlant jeté par-dessus un défilé. Il leur faut franchir ce dernier, mais le pont à l'air bien précaire. Devraient-ils traverser ?

L'Intelligence du prêtre évalue les chances du pont de résister à leur passage. Le personnage regarde dans quel état se trouvent le bois, les cordes, les clous, à quel point et en quel endroit il fléchit, etc., puis tente de trouver une réponse à cette question : le pont tiendra-t-il si les personnages le traversent ? Si le prêtre estime que oui, sa réponse sera, sans tenir compte de la situation actuelle de la compagnie et du temps dont il dispose : oui, ils devraient traverser. Dans le cas contraire, sa réponse sera : non, ils ne devraient pas.

La Sagesse du prêtre compare le risque encouru à ses besoins et à sa situation. Le risque est le suivant : s'il s'effondre, le pont tuera quelqu'un, peut-être même un membre du groupe aimé de tous. Quelle est leur situation actuelle ? Si la compagnie dispose de très peu de temps et se voit poursuivie par des forces ennemies supérieures, le risque à courir s'avère nécessaire quelle que soit l'opinion que son Intelligence se fait du pont. Le personnage dira donc : oui, il faut tenter de traverser sans plus attendre. Si l'équipe a assez de temps devant elle, le risque se révèle inutile. Quelle que soit l'opinion que son Intelligence se fait du pont, sa Sagesse lui dira de ne pas prendre de risques. Une vie humaine vaut bien un long détour.

Voilà le genre de système de pensée dont le joueur pourra se servir s'il désire jouer un personnage doté d'une forte Sagesse et d'une piètre Intelligence au cours de la campagne... Bien entendu, cela risque de donner lieu à de longues discussions l'opposant aux personnages doués d'une forte Intelligence mais d'une piètre Sagesse.

Aventures cléricales

Le MD souhaitera peut-être centrer une partie de sa campagne sur les personnages-joueurs prêtres. C'est assez facile à réaliser : il lui suffit d'axer l'aventure sur l'un des devoirs ou l'une des responsabilités du prêtre.

Nous appelons "accroche" le procédé d'intrigue consistant à inciter le prêtre à entrer en action. Pour diriger une aventure sur le personnage prêtre, le MD doit concevoir une accroche à même d'introduire le prêtre dans l'aventure et ce, d'une façon telle que les autres personnages-joueurs ne s'en trouvent pas exclus pour autant.

L'accroche doit interpeller le prêtre au niveau d'une de ses fonctions ou d'un de ses devoirs cléricaux. Nous vous proposons ci-après une palette d'accroches et d'approches diversifiées convenant à ce type d'aventure.

Le conseiller des fidèles

Le prêtre prodigue des conseils à ses ouailles. Les fidèles du temple viennent le consulter pour lui demander son avis, un avis qu'il lui faut donner.

Ce dernier ne se révèle pas toujours judicieux, encore moins si les fidèles viennent le trouver pour lui présenter des situations impossibles à redresser. Quand les choses se passent mal, le prêtre se sent probablement coupable. Quand elles se passent horriblement mal, et quand les victimes viennent demander son aide, il se montre fort désireux (pour ne pas dire impatient) d'épurer la situation.

Pour illustrer cette accroche, prenons l'exemple d'un père qui viendrait exposer l'histoire suivante au prêtre : son fils est venu lui demander de l'argent afin de pouvoir s'acheter des armes et une armure. Ce dernier a entendu parler d'un campement de brigands censé regorger de trésors. Son fils est sûr que s'il a les bonnes armes, la bonne armure, et un peu de chance, il pourra s'infiltrer dans le camp en l'absence de la majorité des brigands, vaincre les gardes, et emporter le trésor. Le père ignore où se trouve le campement car son fils refuse de le lui dire. Celui-ci est un bon guerrier et sait donc ce qu'il dit, mais d'un autre côté, il est jeune et a un peu trop confiance en lui. Le père demande donc : "Devrais-je donner à mon fils l'argent nécessaire à l'achat de son équipement ?"

Si le prêtre répond "oui", le père s'exécute. Le fils tente de mener son raid à bien mais est capturé après avoir tué plusieurs brigands. Ceux-ci font sortir son épée brisée et sanglante de leur campement mystérieux. Ils la remettent à son père et lui demandent une rançon qu'il s'avère incapable de payer (les PJ ne le pourront pas davantage).

Si le prêtre répond "non", le père suit son conseil. Le fils tente l'aventure malgré tout et se fait emprisonner du fait de son manque d'équipement. Aucun brigand n'a trouvé la mort. Là encore, la rançon exigée dépasse de très loin les moyens financiers du père.

Si le prêtre répond "Peut-être, mais mes amis et moi-même aimerions nous joindre à lui", le père le mène auprès de son fils. Celui-ci accepte la proposition avec courtoisie, mais s'éclipse à la première occasion. Il ne souhaite pas voir une tierce personne prendre part à son aventure. Et du fait de cette action précipitée, il ne dispose pas d'assez d'informations portant sur le campement des brigands et se fait donc prendre aux pièges tendus à la périphérie de ce dernier. Une nouvelle fois, il est retenu



prisonnier et fait l'objet d'une rançon.

Dans chacun de ces trois cas, le père ira trouver le prêtre pour lui dire en substance : "Vos mauvais conseils ont entraîné la capture de mon fils et je n'ai pas les moyens de payer sa rançon ! Je vous en prie, sauvez-le !" Ce que le prêtre sera enclin à faire... il demandera probablement à ses amis personnages-joueurs de l'accompagner.

Cela dit, nous vous recommandons de ne pas trop souvent présenter ce type de situation vouée à l'échec à vos PJ. Un tel comportement serait inéquitable, et vos joueurs penseront (à juste titre) ne pouvoir réussir leurs actions que si le MD y consent de manière arbitraire.

L'agent du clergé

Si le prêtre est un personnage de faible niveau et occupe toujours une position très basse sur le totem de la hiérarchie du clergé, ses supérieurs l'enverront souvent en mission. Celles-ci pourront s'avérer aussi simples que "Prends cette lettre et porte-là au prêtre Aclastion, au village voisin", ou encore "On dit qu'au village voisin, un monstre horrible menace notre temple. Crois-tu pouvoir réunir certains de tes amis les plus violents, t'y rendre et tuer cette bête pour nous ?"

Dans le dernier cas, vous obtenez une situation dans laquelle le personnage prêtre est le point de mire et a tout loisir d'impliquer ses amis non-prêtres dans l'action.

Le défenseur de la foi

Lorsque les fidèles d'une religion font la guerre à ceux d'une autre, les prêtres sont associés aux événements. Ces guerres ayant tendance à mettre des cultures toutes entières en présence, le personnage-joueur prêtre sera vraisemblablement l'allié des autres personnages-joueurs. Dans ce cas, les supérieurs de son temple lui demanderont sûrement de réunir quelques partenaires compétents et de mener des missions dangereuses en territoire ennemi, ou de garder une passe montagneuse cruciale lors d'une campagne militaire.

Le défenseur des fidèles

Nous avons parlé des calomnies aux paragraphes "Devoirs du prêtre" et "Vigilance" du chapitre intitulé "Comment élaborer une religion". (Si vous ne les avez pas lus, vous devriez vous y reporter dès à présent.)

Lorsque de telles calomnies menacent les fidèles, le prêtre doit les affronter. S'il s'y refuse, ou s'il échoue, son peuple encourra plus de préjugés et un plus grand danger face à ceux qui prêtent foi à ces propos diffamatoires. (Nombre de personnes continueront de croire aux calomnies une fois leur inexactitude révélée ; si les personnages ne parviennent pas à prouver qu'elles sont fausses, ces gens se feront plus nombreux encore.)

Pour intéresser les autres personnages-joueurs à cette situation, utilisez la méthode suivante : un beau jour, le prêtre trouve un de ses pairs (du même temple) mort dans ses appartements. Ce dernier a été assassiné et déchiqueté de pied en cap. Sa chambre est condamnée de l'intérieur, un voleur se serait avéré incapable d'en faire jouer la barre. La main du prêtre contient un fragment d'une des pages de son journal intime, lequel a disparu. Le morceau de papier est couvert d'une écriture manuscrite formant l'extrait d'une chronique plus longue : "...en danger mortel. Quand le [inscrivez le nom d'un temple ennemi] aura invoqué cette chose, celle-ci tuera cet homme, et c'est nous qui serons tenus pour responsables. Je sais que leur base d'opération est la Citadelle d'Arbright, mais je n'ai pu en apprendre davantage. Je pense qu'ils ont pu m'entendre comme j'écoutais leur conversation. Il est temps que je raconte..." Le passage prend fin avec ces derniers mots, le prêtre ayant à l'évidence été interrompu par son assassin.

Le personnage prêtre et son temple se trouvent donc à présent dans une situation délicate. Il apparaît que le temple ennemi en question est sur le point d'invoquer un monstre afin de tuer une personne, laquelle occupe probablement un rang élevé. Or, le temple du prêtre sera accusé de ce meurtre. Une chose est sûre, le monstre invoqué, quelle que soit sa nature, est capable de s'infiltrer dans des pièces fermées sans avoir besoin de faire sauter ni les serrures ni les barres de verrouillage.

Le prêtre et son temple doivent en savoir plus. Pourtant, les autorités refusent de les laisser fouiller la Citadelle d'Arbright, foyer d'une puissante famille locale, du fait de preuves aussi ténues, voire fabriquées de toutes pièces. Par conséquent, le prêtre doit s'y faufiler, découvrir ce qu'il y a à découvrir, puis s'en échapper. Il aura besoin de l'aide de ses amis...

Bien sûr, ils découvrent que le Clan Arbright aide le temple ennemi. Ensemble, ceux-ci ont trouvé comment invoquer une créature d'un autre plan dans une salle fermée et ont l'intention de reproduire cette opération une nuit où le grand prêtre du temple du personnage-joueur s'entretiendra en privé avec le roi. Le monstre tuera le roi et laissera la faute en incomber au grand prêtre. Sa religion n'en sortira pas indemne, et les dommages risquent d'être irréparables à moins que le PJ prêtre et ses amis ne parviennent à déjouer ce complot.

Le martyr de la cause

Le dieu du prêtre ou les lois régissant son ordre clérical pourrait le contraindre à entreprendre des actions que les autorités locales ne comprennent pas ou jugent répréhensibles. (Voir plus loin, au paragraphe "Les châtiments de la société", pour plus de détails à ce sujet.) Si le clergé ne bénéficie d'aucune protection contre les poursuites pénales engagées par les autorités séculières (non cléricales), le prêtre risque de subir un procès portant sur les actions illéga-

les qu'il aura commises au nom de son dieu.

En général, les dieux ne se produisent pas au tribunal pour témoigner en faveur de l'accusé. En conséquence, le PJ prêtre doit se défendre en employant des moyens légaux et ce, sans bénéficier d'un témoignage divin. S'il est reconnu coupable, il lui faudra peut-être s'évader pour échapper à son exécution. Il pourrait également accepter d'être exécuté afin de dramatiser l'injustice de sa condition. Sinon, le tribunal pourra le condamner à entreprendre une mission suicide afin d'expier son crime. La cour ne l'oblige nullement à mener sa mission tout seul, mais aucun personnage non-joueur n'acceptera de se joindre à sa marche vers une mort certaine. Ainsi, le personnage prêtre est une nouvelle fois contraint à l'aventure du fait de sa religion. S'ils sont de véritables amis, les autres PJ l'accompagneront dans sa quête.

Le serviteur de son dieu

Parfois, c'est le dieu lui-même qui enverra le PJ en mission. Souvent, il lui apparaîtra en rêve, ou quand le personnage se trouvera esseulé, et lui communiquera son souhait : "Tu te rendras dans les contrées sauvages du Rideau Sylvestre où tu découvriras l'artefact appelé Aiglelance. Trouve-le, reprends-le à nos ennemis qui le détiennent, ramène-le et installe-le dans notre temple..."

En enquêtant sur le Rideau Sylvestre et l'Aiglelance, le prêtre apprend que s'y rendre seul le conduirait à une mort certaine. Pour mener cette aventure à une conclusion glorieuse, il lui faut engager des aventuriers de tout type et aux compétences de tout ordre...

Rites et jeu de rôle

Nombre de campagnes permettent de délaisser une des fonctions les plus importantes du prêtre : il officie aux rites, aux rituels, aux fêtes et aux cérémonies.

Chaque religion possède ses propres rituels et autres événements spéciaux. Une utilisation attentive et judicieuse de ces derniers apportera beaucoup de détails et de saveur à la campagne.

Le MD ne devrait pas s'asseoir et créer un grand nombre de rituels pour chacun des clergés de sa campagne, les gardant à l'esprit avant de pouvoir les utiliser, les uns après les autres, au fil des aventures. Par contre, il devrait se servir des divers cérémonies et événements cléricaux sous forme d'accroches à partir desquelles il pourra élaborer histoires et aventures.

Par exemple :

"Jeriash, votre compagnie arrive à la cité le 30 octobre. Bien sûr, vous pourriez reprendre la route dès demain, mais le 1er novembre est le Jour des Vignes, lequel commémore le moment où ta déesse a arrêté de travailler pour se reposer jusqu'à la fin de l'année, l'arrivée de l'hiver, les cérémonies viticoles, et ainsi de suite. Il t'incombe plus ou moins d'offrir tes services au temple du coin pour fêter l'événement..."

Si la fête du Jour des Vignes, un défilé costumé semblable à Mardi Gras et durant lequel le vin est bu à excès, permet de donner du relief à l'histoire en cours, vous n'êtes pas obligé d'en rester là. Le MD peut y lier une aventure complète. Imaginez, par exemple, que les PJ tentent d'attraper un groupe de goules lâché dans ces rues jonchées de fêtards ivres et costumés...

Même si le MD devrait éviter de créer les cérémonies usuelles d'un clergé à l'avance, il devrait en prendre note chaque fois qu'il en invente une. S'il ne les consigne pas par écrit et si la date appropriée intervient à nouveau au cours de la campagne, les joueurs s'en souviendront et se demanderont pourquoi le Jour des Vignes n'est pas célébré cette année...

Nous allons maintenant décrire un certain nombre de rituels de nature dissemblable. Ils peuvent tous être adaptés aux caractéristiques de divinités et de religions différentes. Les cultures et les dieux ne respecteront pas tous l'ensemble complet de ces rituels. Il appartient au MD de décider lesquels s'appliquent à tel dieu et à telle société.

L'expiation

Quand ses ouailles commettent des péchés ou agissent à l'encontre des désirs du dieu, la religion leur laisse généralement une possibilité de recouvrer les bonnes grâces de la divinité. Il s'agit là d'un acte d'expiation. D'ordinaire, plus le péché est important, et plus cet acte d'expiation s'avère outré.

Cette procédure commence souvent par une confession, une rencontre officielle pendant laquelle le pécheur confesse ses fautes au prêtre. Cette action exige de ce dernier qu'il évalue la gravité de ces péchés puis qu'il impose une ligne de conduite au pécheur afin de le laver de ses offenses.

Souvenez-vous que chaque dieu aura sa propre définition du péché. Pour le dieu de l'amour, par exemple, le plus grand des péchés est le refus d'amour (et plus particulièrement le fait de vieillir sans avoir aimé) ou l'ingérence amoureuse (le fait de gâcher l'idylle d'une autre personne).

Souvenez-vous également que, dans une société panthéiste (vénérant plusieurs dieux), le fait d'obéir à la volonté d'un dieu aux dépens d'un autre constitue rarement un péché. Si une culture révère à la fois le dieu de la Paix et celui de Guerre, la fomentation d'une guerre ne représente pas un péché aux yeux du dieu de la Paix ; c'est une faveur accordée au dieu de la Guerre.

La quasi-totalité des dieux considère l'insulte (insultes verbales et profanations des temples comprises) comme un péché.

Parmi les cérémonies caractéristiques de l'expiation on compte le jeûne et les séances de méditations, au cours desquels le pécheur implore le pardon de son dieu. Les péchés importants requièrent un sacrifice quelconque (par exem-



ple, la donation d'un objet affectionné au temple du dieu) et un acte de repentir (le pécheur faisant de son mieux pour redresser la mauvaise situation dont il est l'instigateur).

Les cérémonies du calendrier

Nombre de dieux, et plus particulièrement ceux de l'agriculture, voient leurs cérémonies conditionnées par le calendrier. Les communautés peuvent organiser des fêtes louant :

Le jour marquant le début du printemps ;

Le jour où les semences commencent ;

Le début de la saison où le raisin est piétiné ;

Le début officiel de l'hiver ;

Le jour où le premier vaisseau de commerce de l'année prend son départ ;

Le jour commémoratif d'un personnage héroïque, lequel était un fidèle du dieu ;

Le jour où tous remercient le dieu de ses bontés ;

Le jour commémoratif de quelque tragédie ancienne ;

Le jour des morts (juste avant ou après la nuit durant laquelle les fantômes sillonnent les rues) ;

Le jour commémoratif de quelque grande bataille à laquelle le dieu a pris part ;

Et ainsi de suite.

La communion

Au cours de cette cérémonie, les participants tentent de communier avec leur dieu, d'invoquer une partie de son esprit, et devenir, l'espace de quelques instants, un peu plus semblable à lui.

Là aussi, les dieux ont tous une cérémonie différente. Avec le dieu de la Compétition, la communion prendra la forme de jeux athlétiques. Avec le dieu de la Prospérité, elle prendra celle d'un grand banquet gargantuesque. Avec le dieu de la Royauté, elle prendra celle d'un petit couronnement privé visant à agréer son rôle de chef de la maisonnée au maître de séants. Avec le dieu de la Paix, elle prendra celle d'une méditation effectuée dans le calme. Avec le dieu de l'Amour ou de la Fertilité, elle prendra celle que votre imagination voudra lui donner.

La confirmation de l'âge adulte

Le MD doit déterminer l'âge auquel la culture considère une personne comme adulte. Il est alors possible de procéder à une confirmation de l'âge adulte.

Dans la société, cela peut se produire de deux façons différentes :

Les jeunes gens peuvent tous bénéficier d'une cérémonie privée le jour de leur anniversaire.

Sinon, tous les jeunes nés au cours de la même année seront confirmés un jour civil spécifique.

Dans un cas comme dans l'autre, pendant la cérémonie, le prêtre reconnaîtra son statut d'adulte à la jeune personne et le fera savoir en lui accordant le droit de vaquer à quelque activité réservée aux adultes de cette culture (par exemple, porter des armes en public, revêtir un habit destiné aux seuls adultes, recevoir une épée, etc.)

La confirmation des naissances

Lors de cet événement, le prêtre rend visite au nouveau-né et effectue une cérémonie très simple afin de demander au dieu de bénir l'enfant. Celle-ci se déroule toujours en présence de témoins. En effet, il est important, dans une culture, de faire constater par autrui la naissance de son enfant et le fait que ce dernier est reconnu par des personnes précises (les parents). Cela se révèle vital lorsqu'il devient question d'héritage ou de succession à des titres de commandement.

Le jeûne

Cette cérémonie se passe dans le calme. Les participants ne mangent pas pendant un jour (en général) en guise de sacrifice au dieu ou pour commémorer quelque période de disette historique.

Le banquet

Il peut être aussi maigre ou somptueux que le MD le désire et célébrer presque tous les événements de la religion. Les banquets devraient se révéler une des formes de festivité les plus répandues au sein de la religion. De plus, un festin offre de nombreuses opportunités pour introduire toutes sortes d'éléments d'intrigue (défis lancés par des ennemis, tentatives d'assassinat, indices mystérieux nageant dans la soupe, etc.)

Les funérailles

L'inhumation des morts représente également une forme de cérémonie fort répandue. Remarquez que les funérailles ne se déroulent pas nécessairement de façon grave et solennelle. Cela dépend en fait de ce que la culture croit qu'il arrive aux âmes des défunts, et de sa façon d'appréhender cette croyance. Les funérailles pourraient marquer une période de deuil, donner lieu à des divertissements joyeux afin de fêter la vie du disparu, à une orgie d'alcool permettant aux parents et amis du défunt d'oublier leur chagrin, et ainsi de suite.

Quoi qu'il en soit, la cérémonie comprend plusieurs phases.

Au cours de la Veillée, laquelle se déroule avant les funérailles, les participants restent assis près du corps toute la nuit, racontent les exploits du disparu, et (en certains endroits) empêchent les esprits du mal de souiller le corps en tentant de le posséder et de le ranimer ou même de dérober l'âme avant qu'elle ne s'en aille complètement.



Au cours des Adieux, les participants parlent à la dépouille du défunt et lui souhaitent un bon voyage. Souvent, ils lui font de petits cadeaux et des témoignages de leur amitié.

Au cours de l'Inhumation, le corps est porté en terre. Il est généralement entouré des dons précédemment reçus et de ses biens personnels. Dans certaines cultures que nous considérons comme cruelles, les esclaves du disparu, et parfois même sa femme, sont également portés en terre et ce, même s'ils sont toujours vivants. (D'autre part, selon les vues de la culture concernée, le corps pourra être incinéré.)

Au cours de la Commémoration, les parents et amis du défunt parlent de ce dernier. Cet événement pourra être empreint d'une grande solennité ou d'une grande allégresse. Dans un cas comme dans l'autre, il est probable qu'un banquet soit simultanément dressé pour les participants et parents fatigués et affamés.

Les libations

Cela consiste à dédier une partie de ses boissons aux dieux. Chaque fois qu'il remplit son verre, le personnage renverse un peu de son contenu sur le sol ou dans un bassinet consacré à son dieu et ce, afin de l'honorer.

La méditation

Il s'agit là de s'asseoir, seul ou en compagnie d'autres participants, et de tenter de parvenir à un état de conscience accru et paisible.

Les mystères

Ces cérémonies complexes sont généralement données en l'honneur des dieux de la nature et de la renaissance. Célébrées une ou deux fois l'an, elles tendent à se composer de plusieurs éléments et peuvent durer une journée entière, voire davantage, en sus des rituels précédant la fête des mystères proprement dite. D'ordinaire, elles suivent un schéma proche du suivant :

Les jours qui précèdent ces cérémonies, les participants subissent une purification. Ces rites purificateurs impliquent le jeûne, les bains rituels, et l'abstinence des plaisirs physiques.

Le jour de la fête, les participants portent des vêtements adaptés à la cérémonie, en général, des vêtements insignifiants et blancs (ou la couleur préférée du dieu), et vont pieds nus. Ils se réunissent au temple de la divinité, et prêtent serment. Celui-ci est dirigé par un grand prêtre et voit tous les participants jurer qu'ils garderont secret les choses dont ils ont été témoins et n'en parleront qu'avec une personne également initiée aux mystères en question. Ils jurent sur leur dieu, aussi encourent-ils un châtiment divin s'ils rompent leur serment.

Puis vient la procession. Tous les prêtres et tous les participants constituent un cortège et gagnent un des sites sacrés de leur dieu. Il s'agit souvent d'une caverne ou d'une clairière très isolée où il s'avère possible d'accomplir les cérémonies à l'abri du regard des non initiés. La procession est menée par des prêtres de haut rang, suivis de prêtres subalternes chargés d'effectuer les sacrifices, eux-mêmes suivis par des musiciens jouant pendant le défilé. Viennent ensuite les prêtresses, qui portent de petits coffrets (ou tirent des charrettes sur lesquelles les coffrets sont posés). Ceux-ci contiennent des artefacts consacrés au dieu. (Ces artefacts ne sont pas forcément, ni habituellement, des objets magiques puissants convoités par les aventuriers cupides. Il s'agit plutôt d'objets ordinaires : la roche sacrée de la divinité, une pierre fossilisée recelant l'empreinte de pas du dieu, un os provenant d'un banquet auquel la divinité a pris part, une statue bénie par le dieu en personne, l'arme utilisée par le dieu au cours d'un événement célèbre avant de la jeter, et ainsi de suite.) Puis viennent d'autres prêtres au rôle plus protocolaire : ceux qui ont la responsabilité du banquet à venir, ceux qui conduisent les animaux sacrificiels (si le culte de cette culture pratique les sacrifices), et ceux qui occupent la fonction de sergents d'armes (ils portent des armes non mortelles comme le gourdin et s'en servent pour maintenir l'ordre). Enfin viennent les fidèles suivants (non-prêtres).

Lorsque la procession atteint le site sacré, un repas sacré s'y tient souvent. Les animaux sacrificiels sont sacrifiés et cuisinés, et le banquet a lieu. La nature du repas dépend de celle du dieu : elle peut être stricte et sobre si le dieu est sévère, extravagante et orgiaque si la divinité est plus large d'esprit. Le repas sacré prend fin une fois la nuit tombée.

Ensuite, les trois éléments du mystère les plus importants prennent effet. Tous se produisent de nuit.

En premier vient la récitation, une suite de chants et de litanies traitant du dieu, de ses hauts faits, des promesses qu'il a faites aux fidèles, et des exigences qu'il leur impose. La récitation établit l'humeur prévalant au reste des cérémonies. Les fidèles qui l'écoutent doivent faire montre d'un minimum de révérence, et les prêtres porteurs de bâtons sont toujours prêts à maintenir l'ordre et à réprimer (ou à renvoyer) les fauteurs de troubles. Ces derniers sont rares.

En second vient l'exposition. Les objets sacrés contenus dans les coffrets sont exposés à la vue des fidèles. Comme il s'agit effectivement d'objets magiques dédiés au dieu, ils tendent à faire sentir l'essence de la divinité aux croyants.

En troisième vient la représentation. Les prêtres disposant d'une formation d'acteurs interprètent une pièce qui commémore l'histoire divine la plus célèbre, et plus particulièrement celle touchant le plus aux exigences et aux relations liant le dieu aux fidèles. Quelle que soit sa qualité, la pièce est jouée au bout d'un long processus d'adoration au cours duquel les croyants sont confrontés à un grand nombre de puissantes forces religieuses ; les spectateurs



sont tous amenés à un état extatique.

Enfin vient la renaissance. Une fois la représentation terminée, on éteint les lumières et fait sortir les fidèles de l'endroit où cette dernière a eu lieu pour les mener dans les ténèbres les plus totales. Lorsqu'ils arrivent au point de départ de la procession de retour, ils rallument les torches ou les lampes. Chez les croyants, ce périple dans l'obscurité ressemble beaucoup à une renaissance.

C'est l'esprit et non l'intellect qui fait l'expérience des mystères. Cet événement n'est nullement éducationnel, son but étant en fait de rapprocher les fidèles le plus possible de la nature de leur dieu. Même au sein d'une culture révérant plusieurs divinités, seuls quelques-unes font des mystères une partie intégrante de leur culte.

Les mystères permettent au MD d'insérer des événements théâtraux dans son histoire. Lors des mystères, il convient de voir le dieu apparaître à l'un de ses adorateurs PJ et de lui confier une mission importante, par exemple. Ou bien l'un des personnages recevra une illumination pendant les cérémonies des mystères (un don divin) et ce, à propos d'un problème qui laisse les personnages-joueurs perplexes ou confondus depuis déjà un long moment.

La nomination

Cette cérémonie fait souvent partie de la phase de Confirmation des Naissances : l'enfant reçoit un nom devant témoins. Toutefois, dans certaines cultures, il pourra recevoir un nom d'usage à la naissance et son vrai nom plus tard (et peut-être, même, le choisir), lorsqu'il sera en âge d'en comprendre la signification. Il se peut que, dans cette culture, le vrai nom d'une personne doive rester secret ; l'enfant le révèle alors à un unique prêtre afin d'en donner connaissance au dieu.

La prière

La prière constitue l'un des rituels les plus communs. Elle consiste à demander sa bénédiction au dieu et prend souvent la forme d'une récitation : une prière ou l'extrait d'un texte sacré ancien ou célèbre.

Remarquez que les cultures n'exigent pas toutes de voir les prières s'effectuer dans une position accroupie ou respectueusement soumise. Les cultures guerrières énergiques, par exemple, pourront effectuer leurs prières en position debout et les yeux levés au ciel.

La purification

Si une personne subit une quelconque contamination (touche une substance taboue), elle doit être purifiée. Dans certaines cultures, une personne en ayant tué une autre de façon honorable ne sera certes pas considérée comme

pécheresse mais devra néanmoins être lavée de la tuerie. Cette cérémonie comprend un bain ou un rinçage rituel des mains (ou toute autre partie contaminée), lequel se prend sous le contrôle d'un prêtre invoquant la bénédiction du dieu.

Les sacrifices

Dans quelques cultures, des animaux sont sacrifiés pour la plus grande gloire du dieu. Une divinité pourra exiger de voir la destruction totale de l'animal, une autre de voir l'animal être tué au cours du sacrifice, une partie de son cadavre être détruite en son honneur, et les restes de l'animal être utilisés comme bon leur semble par les fidèles.

A l'évidence, seuls les dieux les plus mauvais et les moins compatissants exigent des sacrifices humains.

Les prêtres et leurs châtiments

Les prêtres sont les serviteurs de leurs dieux, aussi ne peuvent-ils faire ce qu'ils veulent quand ils veulent. Le MD doit garder l'œil sur les activités des personnages prêtres (clercs et druides compris) et infliger un châtiment divin à ceux qui violent un des principes ou un des commandements de sa divinité.

Cependant, ce type de comportement est propice à l'injustice, aussi le MD doit-il se surveiller ! Il est un peu trop facile de déclarer : "Tu aurais dû savoir que ton dieu te refuse le port de la couleur rouge, je n'ai cessé de dire que sa couleur préférée était le bleu !" Cela ne justifie en aucun cas de punir le prêtre, sauf si le MD a clairement précisé que les prêtres de ce dieu doivent porter du bleu en permanence où en subir les conséquences divines.

Les offenses mineures

Parmi les offenses mineures que le dieu punit on compte :

Plaisanter sur le compte du dieu (et, même ainsi, le dieu doit se sentir insulté ; certains dieux ont le sens de l'humour) ;

Manquer d'accomplir tous ses devoirs cléricaux au cours de la même journée (par exemple, le fait de "ne pas avoir le temps" d'écouter les problèmes d'un fidèle ni de le conseiller) ;

S'irriter devant les exigences du dieu.

Ce dernier punit ces offenses mineures en privant le prêtre de certains de ses sorts le jour suivant.

Utilisation d'armes et d'armures inadéquates

Si un prêtre enfreint les restrictions d'armes et d'armure imposées par son ordre, son dieu le punira. Il existe deux façons de les transgresser et un châtiment différent pour chacune d'elles.

Si le prêtre déroge à sa restriction de façon délibérée (si, par exemple, il revêt une armure métallique dont l'usage lui est normalement interdit), il commet une désobéissance volontaire et met son dieu très en colère. Celui-ci lui inflige immédiatement 2-12 (2d6) points de dégâts et lui retire tous les sorts qu'il lui avait accordés pour la journée. En outre, il lui en refuse l'usage pendant 1-6 (1d6) jours. Même alors, le prêtre doit suivre des rituels de purification et entreprendre un acte de repentir pour recouvrer la jouissance de ses sorts.

Si le prêtre contrevient à sa restriction pour d'excellentes raisons (si, par exemple, une gargouille est en train d'étrangler son ami, l'obligeant à utiliser une arme défendue pour pouvoir blesser la créature), son dieu lui infligera 1-3 (1d3) points de dégâts (une fois le combat terminé) et lui retirera ses sorts le lendemain si le prêtre n'a pas accompli un rituel de purification à la première occasion.

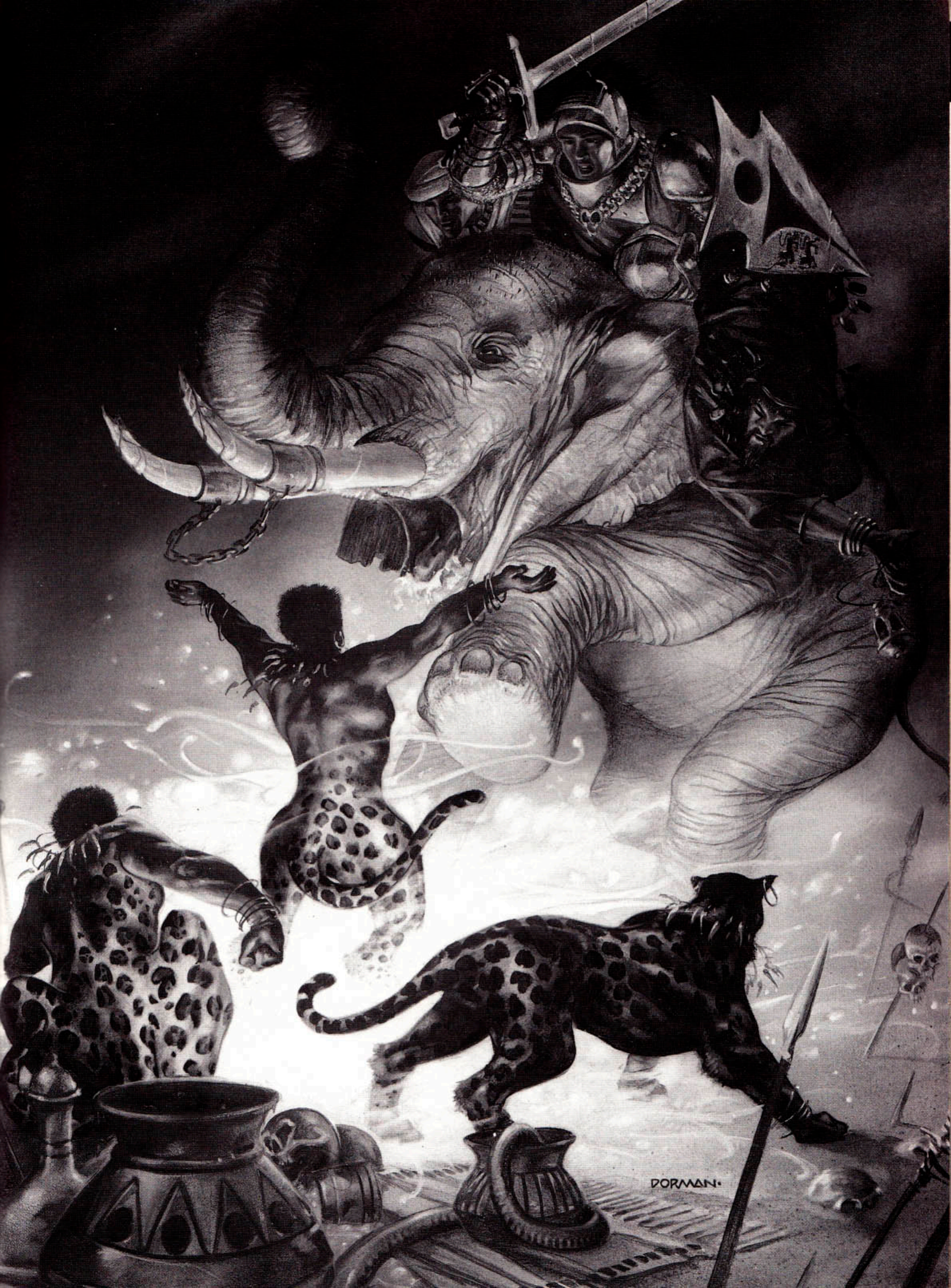
Les forfaitures

Si le prêtre choisit de transgresser les buts de son dieu de façon délibérée, il se trouve dans une mauvaise posture. Si, par exemple, un prêtre du dieu de la guerre se fait l'avocat de la paix alors que la guerre est sur le point d'éclater, ou si un prêtre du dieu de l'amour conseille à de jeunes amoureux de s'assagir et d'abandonner leur idylle, le dieu se sentira assurément offensé.

La première fois qu'une telle chose se produira, le dieu donnera un avertissement fort clair au prêtre. Il pourra s'agir d'une crise cardiaque, laquelle coûtera la moitié de ses points de vie actuels au prêtre. Il pourra aussi s'agir de la sinistre destruction d'une des statues du dieu et ce, en présence du prêtre. Cela pourra également prendre la forme d'un tremblement de terre ou de tout autre avertissement. Celui-ci ne se produira pas nécessairement juste après la manifestation de la forfaiture mais ne tardera pas à la suivre.

La deuxième fois que cela se produira, le dieu apparaîtra au prêtre, mais pas forcément en personne. Il pourra employer la voie des rêves la nuit suivant la forfaiture. Le dieu demandera au personnage sur un ton sévère quels étaient ses motifs puis lui commandera de retourner à des pratiques religieuses plus convenables.

La troisième fois, le dieu réduira immédiatement le prêtre à 1 point de vie et changera sa classe de personnage. Le prêtre deviendra un guerrier ordinaire et perdra deux niveaux d'expérience (1er niveau minimum) ; son total de points de vie et ses biens personnels ne seront nullement touchés. Tant que le personnage n'aura pas suivi un rituel de repentir des plus stricts, le dieu le méprisera et lui infligera de petits maux, de petites maladies, et quelques ennemis. Une fois que le prêtre se sera repenti, sa divinité lui pardonnera... mais le personnage demeurera un guerrier.


DORMAN


ERIK OLSON



Parfois, le dieu mettra volontairement la foi du prêtre à l'épreuve. Par exemple : le culte demande en partie que toute personne ayant piétiné ses fleurs soit rendue aveugle. Le dieu brouille alors l'esprit de la femme ou de la fille du prêtre et celle-ci trébuche sur les fleurs sacrées en un endroit où seul le personnage peut la voir. Si ce dernier dissimule le péché ainsi commis, il est puni. S'il se prépare, à regret, à appliquer le châtiment adéquat, le dieu sera satisfait. Il pourra alors interrompre le châtiment ou en attendre la fin afin de rendre la vue à l'être cher du prêtre.

Les sanctions divines

Il est possible que le prêtre ne se contente pas de trahir les préceptes ordinaires de son dieu. Il pourrait se retourner contre ce dernier et ainsi complètement le trahir. Cela peut arriver si une divinité ennemie le persuade de se mettre à son service et de voler quelque artefact important à son dieu ou encore de révéler une information critique concernant ce dernier.

Si une telle chose se produit, le dieu punira le prêtre (à condition qu'il survive à cette trahison, mais la plupart des dieux y parviennent).

Le prêtre peut s'attendre, au minimum, à voir sa classe être modifiée de la manière décrite ci-avant.

Comme châtiment modéré, le dieu peut infliger une mort instantanée.

Comme sanction élevée, le dieu peut provoquer la ruine du personnage. Il peut tuer ou juste déporter la famille et les êtres chers du prêtre, le maudire en l'affligeant de cécité et de claudication, faire en sorte que tous ses ennemis découvrent ses faiblesses, leur donner une puissance et des armes supérieures, forcer les êtres chers du prêtre à le trahir, et ainsi de suite. Tout ceci n'a pas lieu de façon simultanée, mais chaque nouvel épisode de la vie du personnage présente une calamité horrible de plus jusqu'au jour où ce dernier trouve une mort miséricordieuse ou se suicide. Dans tous les cas, le personnage n'est plus jouable et son joueur devrait s'en défaire dès que possible.

Comme punition ultime, le dieu se livre à la sanction élevée décrite ci-dessus puis torture l'esprit du prêtre tout au long de sa vie céleste.

Notez que ce châtiment ne s'applique pas aux seuls prêtres. Si un personnage non-prêtre trahit le dieu de la même façon, celui-ci lui infligera le même type de sanctions.

Les châtiments de la société

Si le clergé n'incarne pas la religion d'État, ses prêtres ne sont pas à l'abri des lois lorsqu'ils commettent des méfaits.

Si, par exemple, le prêtre du dieu de la Justice et de la Vengeance entend parler d'une grande injustice, gagne la maison du fautif et le tue, il commet un meurtre. Aucun doute là-dessus. Il va être arrêté, jugé, et (peu importent les efforts consentis par son clergé) probablement reconnu coupable. Seule une déclaration de son dieu pourrait le sauver, et cela se produit fort rarement.

Par conséquent, si un prêtre décide d'accomplir un acte considéré comme illégal par sa culture, il devra procéder avec circonspection. S'il désire répondre aux désirs de son dieu, et si ceux-ci sont jugés illicites, il devra opérer tout en veillant à se protéger.

Lorsque les prêtres renoncent à leur foi

Un prêtre peut très bien renoncer à sa foi, il lui suffit de déclarer qu'il n'incarne plus le prêtre du dieu en question. Si tel est le cas, il peut faire l'un des deux choix suivants :

Il peut cesser d'appartenir à la classe cléricale et tout recommencer en adoptant le rôle de roublard, de magicien, ou de prêtre d'un autre dieu et ce, en respectant les règles propres aux personnages à classes jumelées. Bien entendu, il perd tous ses pouvoirs conférés.

Si son clergé est doté de bonnes aptitudes au combat, il peut perdre un niveau d'expérience et devenir guerrier. En cas d'aptitudes au combat moyennes, il peut perdre deux niveaux et devenir guerrier. En cas de mauvaises aptitudes au combat, il peut tout reprendre de zéro et devenir guerrier selon les règles propres aux personnages à classes jumelées. Il ne sera plus jamais prêtre.

Lorsque les dieux accordent des sorts

Voici une autre conséquence inhérente au fait que les prêtres sont les serviteurs de leur dieu : ce dernier n'est nullement tenu de leur donner les sorts qu'ils demandent.

Dans la plupart des cas, le prêtre obtient les sorts pour lesquels il prie. Mais si le dieu et le MD le souhaitent, il pourra se voir conférer d'autres sorts lors d'occasions bien particulières.

En général, cela se produit pour l'une des deux raisons suivantes :

Si les infractions mineures du prêtre déplaisent au dieu, celui-ci pourra donner à celui-là des sorts qui lui dicteront sa conduite de la journée. Un prêtre combattant, par exemple, pourrait sortir de sa transe avec des sorts de soins uniquement ; il s'agira là d'un signe évident que le dieu souhaite le voir agir en soutien ce jour-là.

Si le dieu connaît un des adversaires que le prêtre va combattre au cours de la journée, il pourra lui conférer des sorts grâce auxquels le personnage pourra vaincre ledit ennemi.

Dans un cas comme dans l'autre, le dieu n'enverra aucun télégramme expliquant pourquoi il a agi de la sorte. Le prêtre est contraint d'accepter ce que son dieu lui accorde pour la journée et ce, sans en connaître la raison.

Les suivants des prêtres

Il est bon de rappeler que les suivants obtenus par le prêtre aux alentours du 8ème niveau ne sont ni des porteurs de lance ni des amuse-gueules pour monstres. Ils ne se sont pas présentés au personnage pour se voir projeter sur les dents d'un dragon et ainsi donner au prêtre le temps de s'échapper. Ils sont venus pour servir ce dernier et son dieu.

C'est pourquoi, au chapitre "Comment élaborer une religion", nous avons parlé de leur donner un nom et une personnalité puis mentionné qu'un prêtre enclin à gâcher ses suivants verrait leurs remplaçants se faire de moins en moins nombreux.

Une fois encore, il s'agit là d'un signe indiquant que le prêtre ne peut bénéficier d'une impunité totale. Il dépend du bon vouloir de son dieu, lequel ne verra pas d'un bon œil les prêtres provoquant la mort de ses autres suivants. Le dieu qui déclare : "Vas-y, mon fils, extermine tous mes autres suivants et tu auras plus d'or" est un sacré imbécile en vérité.

Comment modérer vos clercs

La classe des clercs est très puissante. Elle a accès à seize sphères d'influence (plus que toutes les autres classes cléricales), à de bonnes armures, et à des armes décentes. Les avantages dont bénéficient les clercs expliquent pourquoi sa classe est la plus appréciée dans bon nombre de campagnes.

Si ce personnage à l'efficacité redoutable se révèle trop puissant par rapport à votre campagne, vous aurez sûrement envie d'en modifier les capacités. Dans ce cas, prévenez les joueurs de clercs longtemps à l'avance et donnez-leur la possibilité de convertir leur clerc en prêtre d'un des mythes spécifiques décrits au chapitre "Exemples de prêtres".

Etablissez ensuite les règles suivantes pour la classe de clerc :

(1) Ne changez pas ses limitations d'armes et d'armure.

(2) Posez que le clerc dispose d'un accès majeur à trois sphères uniquement (dont une doit être Générale, les deux autres restant au choix du joueur) et d'un accès mineur à deux sphères (au choix du joueur). Le joueur doit choisir ses quatre options de sphère au moment de sa création (ou de sa modification), celles-ci ne pouvant plus être changées par la suite. Chaque clerc peut adopter un jeu de sphères différent.

Bien entendu, vous ne devriez vous livrer à ces altérations que si vous considérez la classe de clerc comme trop puissante par rapport à votre campagne. Sinon, ne la modifiez pas.



Dans ce chapitre, nous allons traiter du matériel que le prêtre porte et utilise dans le cadre de ses fonctions. Nous vous proposerons également de nouvelles armes et des styles de combat pratiqués par certains prêtres.

Les objets cléricaux

Les instruments les plus ordinaires et les plus importants des prêtres (du point de vue de sa culture, tout au moins) ne sont ni ses armes ni son armure. Il s'agit des symboles mêmes de son clergé.

Ceux-ci ne s'avèrent pas tous utiles en situation de combat mais conviennent au jeu du rôle de prêtre. Nous allons rapidement en parler.

Les Écritures

Nombre de religions ont des Écritures, ou livre saint. Cette œuvre a été écrite dans un lointain passé, soit par le dieu, soit par un croyant se conformant à la parole de ce dernier. D'habitude, ce livre décrit d'importants événements du passé auxquels le dieu a pris part, explique les obligations imposées à ses fidèles par la divinité ainsi que ses philosophie, but et centre d'intérêt.

Si sa religion dispose d'Écritures, le prêtre souhaitera également en avoir un exemplaire. Les livres sont des articles onéreux : pour 200 feuilles (400 pages), par exemple, en appliquant les tarifs indiqués dans le *Manuel des Joueurs*, cela revient à 400 po et ce, pour le papier uniquement (2 po par feuille). Il en coûtera 50 po de plus pour la reliure, ce qui nous donne un total de 450 po. Entre le 3ème et le 5ème niveau, le prêtre devrait avoir économisé ou assemblé assez d'argent pour commander une copie des Écritures. S'il est chanceux, quelqu'un lui en offrira peut-être une, ou il pourra en faire l'héritage. Quoi qu'il en soit, un prêtre atteignant le 6ème niveau sans avoir acquis une copie des Écritures sera considéré avec suspicion par les roturiers et ses pairs, lesquels mettront sa dévotion en question.

Le prêtre devrait emmener les Écritures dans tous les endroits où il se rend, et consentir tous les efforts nécessaires pour le retrouver si ce dernier vient à être volé. Les Écritures ne sont pas un ouvrage magique et ne remplissent pas la fonction de symbole sacré si on les utilise contre les vampires ou tout autre monstre du même ordre.

Les religions ne possèdent pas toutes leurs propres Écritures. Certaines partagent les mêmes. D'aucunes se le transmettent par tradition orale ; le dogme n'apparaît donc nulle part sous forme écrite. D'autres n'en ont pas du tout.

Symbole sacré

La plupart des religions ont un symbole sacré, un signe servant à représenter le dieu et son culte. Ce symbole est souvent reproduit dans le bois, le verre, ou les métaux précieux, puis porté par les prêtres du dieu. Les fidèles ordinaires de la divinité peuvent également l'arborer.

Tous les joueurs prêtres devraient connaître l'apparence de leur symbole. Le MD peut soit décider seul soit laisser le joueur du prêtre en choisir l'aspect. (S'il en donne le choix au joueur, la forme du symbole reste néanmoins sujette à son approbation.)

Il s'avère facile de créer le symbole de la majorité des divinités. Vous trouverez des suggestions portant sur tous les dieux présentés au chapitre "Exemples de clergés".

Eau bénite

L'eau bénite, le fléau des vampires et d'un grand nombre d'autres monstres, est conçue de la façon suivante :

Dans l'un des temples du dieu, trois prêtres du deuxième niveau (au minimum) se tiennent devant un bassin d'eau vide et accomplissent un rituel de prière. Ils prient pendant une heure pour obtenir la bénédiction et la protection du dieu. Au bout de cette période, ils lancent tous un sort en simultanée : l'un jette *création d'eau*, l'autre *protection contre le mal*, et le troisième *purification de la nourriture et des boissons*. Ils créent ainsi 2 litres.

(Le sort *création d'eau* peut former jusqu'à seize litres d'eau, mais les sorts *protection contre le mal* et *purification de la nourriture et des boissons* ne peuvent produire que deux litres d'eau bénite lorsqu'ils sont utilisés de la sorte. Par conséquent, il est possible de créer deux litres de plus chaque fois que deux prêtres viennent s'ajouter aux trois initiaux, chacun d'eux lançant un de ces deux sorts. Neuf prêtres agissant de concert peuvent donc en produire seize litres.)

En raison de l'énorme dépense de magie et de temps nécessaire à cette opération, chaque dose d'eau bénite coûte 25 po aux aventuriers. A l'évidence, trois prêtres quelconques peuvent créer de l'eau bénite "gratuitement" s'ils sont du deuxième niveau au minimum et vénèrent le même dieu.

Les symboles sacrés sont enchantés d'une façon identique. Chaque enchantement prend une heure, requiert trois prêtres (lesquels lanceront *sanctuaire* à la place de *création d'eau*) et un élément matériel : un objet dans lequel le symbole du dieu a été gravé.

Les vêtements des prêtres

Ainsi qu'il est fait mention au chapitre "Comment élaborer une religion", les clergés possèdent tous une tenue distinctive que les prêtres doivent normalement porter chaque fois qu'ils remplissent leurs fonctions officielles. Certains doivent les revêtir chaque fois qu'ils se produisent en public.

La campagne prend du relief lorsque les joueurs connaissent l'aspect de ces habits. Si le MD ne souhaite pas concevoir les vêtements cléricaux de tous les personnages-joueurs prêtres, il

devra confier cette tâche à ces derniers (sujette à son approbation finale).

Quelques armes nouvelles

Diverses nouvelles armes sont mentionnées à plusieurs reprises dans ce supplément. Nous allons maintenant les décrire.

Descriptions des nouvelles armes

La **griffe** est un petit crochet monté sur une poignée transversale. Elle provient des crochets utilisés pour percer et amener les poissons ou transporter les pans de viande.

Le **lasso** est une corde dont l'extrémité est munie d'une boucle. On le lance sur une cible et, en cas de réussite, la boucle enceint cette dernière. L'agresseur peut ensuite tendre la corde et infliger un manque de confort fort gênant à sa victime. Des règles plus complètes portant sur le maniement du lasso vous sont données dans le *Manuel Complet du Guerrier*.

Le **maillet** est une arme d'hast dont l'extrémité est pourvue d'une boule contondante. Il s'agit donc d'une arme contondante tout à fait adaptée aux clercs et aux prêtres spécifiques se voyant interdire l'usage des armes tranchantes. Si un clergé autorise les armes d'hast, le maillet (et donc l'attrape-homme) en font partie. Si seul le maillet est indiqué, le prêtre n'a pas droit aux autres armes d'hast.

Le **filet** est un filet de combat lesté et passé au bout d'une corde. A l'instar du lasso, on le lance sur la cible. S'il la touche, on peut le ramener vers soi et utiliser la corde de traction afin de haler la victime. Là aussi, des règles plus complètes portant sur le maniement de cette arme vous sont données dans le *Manuel Complet du Guerrier*.

Le **nunchaku** est une arme orientale et convient donc aux seules campagnes orientales. Il se compose de deux manches en bois reliés par une petite chaîne ou une cordelette. A l'origine, il provient d'un outil agricole, ce qui explique pourquoi tant de prêtres de la nature l'utilisent.

La **faux** est une grande lame courbe dont seule la partie inférieure (le bord concave) est acérée. Cette lame est fixée à une perche tordue mesurant entre 1 m 50 et 1 m 80 de haut. L'utilisateur manie cette arme à deux mains. La faux est un outil de moisson que les fermiers emploient pour faucher leurs céréales. Sous sa forme martiale, elle symbolise les dieux de l'agriculture, du temps, et de la mort.

Le combat non-armé

Ce qui suit a été partiellement extrait du *Manuel Complet du Guerrier* afin de permettre aux joueurs des moines guerriers de prendre connaissance des règles régissant les combats à base d'arts martiaux.

Attaquer sans tuer

Avant de continuer, vous devriez vous familiariser avec les règles servant à "attaquer sans tuer" des pages 105-107 du *Manuel des Joueurs*.

Liste des nouvelles armes

Objet	Prix	Poids (kg)	Taille	Type +	Facteur de vitesse	Dégâts P-M	Dégâts G
Faux°	5 po	4	M	P/T	8	1d6+1	1d8
Filet°	5 po	5	M	—	10	—	—
Griffe*	5 pc	1	P	P	2	1d4	1d3
Lasso°	5 pa	1,5	G	—	10	—	—
Maillet°	5 po	5	G	C	9	2d4	1d10
Nunchaku*	1 po	1,5	M	C	3	1d6	1d6

* Cette arme a été conçue pour un usage à une main et ne peut donc être maniée à deux mains. En ce qui concerne les nunchaku, ils sont certes souvent brandis à deux mains, mais leurs coups se portent avec une seule main à la fois.

° Cette arme a été conçue pour un usage à deux mains uniquement.

+ La catégorie "Type" se divise en "Contondant" (C), "Perforant" (P), et "Tranchant" (T). Cela indique le type d'attaque portée, lequel pourra modifier l'efficacité de l'arme contre certains types d'armure. Voir la règle optionnelle donnée en page 98 du *Manuel des Joueurs*.



Connaître le pugilat, la lutte et les arts martiaux

Comme vous avez pu le lire dans le *Manuel des Joueurs*, tout le monde sait donner des coups et lutter. Tous les personnages, du guerrier le plus vaillant à l'érudit le plus chétif, savent comment tordre le bras d'une personne ou lui décocher un coup de poing à la mâchoire. (Bien sûr, la Force, la Dextérité, et le niveau d'expérience influent grandement la précision au toucher de l'agresseur et la puissance des dégâts infligés.)

Les arts martiaux s'avèrent bien différents. Par "arts martiaux" nous entendons les combats non-armés en général. Il ne s'agit pas de karaté, de kung fu, ou de tae kwon do mais d'arts martiaux au style cinématographique et donc sans rapport avec les styles de combat du monde réel.

Un personnage ne peut connaître un art martial que si son MD accepte ce style de combat. Celui-ci refusera dans la plupart des cas mais approuvera souvent dans le cadre d'une campagne orientale. Si le monde occidental et le monde oriental entretiennent d'étroits rapports, il est probable que les arts martiaux s'y soient répandus.

Pour connaître les arts martiaux au niveau débutant, le personnage doit dépenser une unité de compétence martiale en arts martiaux. C'est tout. Une fois cette unité de compétence dépensée, il peut recourir aux arts martiaux de la même façon que les autres gens utilisent le pugilat et la lutte en suivant les descriptions données ci-après.

Résultats des arts martiaux

Au niveau débutant, la compétence en arts martiaux se pratique de la même manière que le pugilat et la lutte. Les combats d'arts martiaux ont lieu lorsque l'un des protagonistes attaque à l'aide de ses mains nues, de ses pieds, et même de sa tête. Aucune arme n'est employée. (Un personnage peut avoir une arme dans une main et rien dans l'autre, attaquant un round avec son arme et un round avec sa compétence en arts martiaux.)

Lorsqu'il porte son assaut à l'aide de sa compétence en arts martiaux, le personnage lance un jet d'attaque normal contre la classe d'armure normale de sa cible. (Si l'attaquant est vêtu d'une armure, il subit "l'ajustement d'armure à la lutte" du tableau 57 du *Manuel des Joueurs*, p. 106.) Tous les autres ajustements habituels sont appliqués au jet d'attaque (par exemple, ceux conférés par ses bonus de Force).

Si le jet d'attaque est réussi, l'attaquant consulte le tableau ci-dessous pour connaître le résultat de son assaut. Si, par exemple, le personnage obtient 13 à son jet de toucher, il en résulte un direct au corps causant 1 point de dégâts (plus, le cas échéant, son bonus de Force aux dégâts).

Tableau des résultats des arts martiaux

Attaque	Arts martiaux	Dégâts	% KO
20 +	direct à la tête	3	15
19	coup de pied haut	2	10
18	coup de pied aux points vitaux	2	8
17	coup de poing aux points vitaux	2	5
16	coup de tête	2	5
15	coup de pied fouetté	1	3
14	coup de coude	1	1
13	direct au corps	1	2
12	coup de pied bas	1	1
11	toucher léger	0	1
10	direct au corps	1	2
9	coup de pied bas	1	1
8	direct au corps	1	2
7	coup de genou	1	3
6	coup de pied fouetté	1	5
5	coup de tête	2	10
4	coup de poing aux points vitaux	2	10
3	coup de pied aux points vitaux	2	15
2	coup de pied haut	2	20
1*	direct à la tête	3	30

* ou moins

Description des manœuvres

Coup de coude : Grâce à cette manœuvre, l'assaillant plante son coude dans la poitrine, le flanc, ou le ventre de la cible.

Coup de genou : L'assaillant projette son genoux dans le ventre ou la cuisse de la cible.

Coup de pied aux points vitaux : L'assaillant donne un coup de pied à l'une des parties sensibles de la cible : l'aine, les reins, le cou, le plexus solaire, etc.

Coup de pied bas : L'attaquant donne un coup de pied dans la jambe ou dans la cuisse de sa cible.

Coup de pied fouetté : Grâce à cette manœuvre, l'attaquant a le temps de préparer et de donner un coup de pied de côté très puissant (il pourra l'exécuter à la fin d'un bond très cinématographique).

Coup de pied haut : L'attaquant porte un coup de pied à la partie supérieure du corps de la cible : ventre, poitrine, dos, ou épaule.

Coup de poing aux points vitaux : L'attaquant enfonce son poing dans l'une des parties sensibles susmentionnées.

Coup de tête: L'assaillant projette son front dans le visage de sa cible en effectuant une manœuvre énergique.

Direct à la tête : Il s'agit d'un coup de poing puissant et efficace, porté à la tête de la cible, et plus particulièrement à sa mâchoire.

Direct au corps : Il s'agit d'un coup de poing directement porté au ventre ou à la poitrine de la cible.

Toucher léger : Il s'agit là d'une manœuvre quelconque n'ayant fait qu'effleurer la cible ; elle n'a pas porté d'une façon efficace.

Se spécialiser dans le pugilat

Tous les prêtres peuvent se spécialiser dans le pugilat (la lutte, ou les arts martiaux). Toutefois, de tous les types de prêtres seul le moine guerrier peut se



spécialiser dans plusieurs styles de combat non-armé. Le MD peut juger que, dans le cadre de sa campagne, seuls les moines guerriers peuvent se spécialiser dans un style de combat non-armé, ou encore que certains types de prêtre (par exemple, ceux du dieu de la paix) n'y sont pas autorisés.

Pour se spécialiser dans le pugilat, le prêtre doit allouer une unité de compétence martiale au pugilat. Cela fait, il acquiert un des avantages suivants :

Il obtient un bonus de +1 à tous les jets d'attaque effectués dans le cadre du pugilat ;

Il obtient un bonus de +1 à tous les dégâts infligés dans le cadre du pugilat ;

Il obtient un bonus sur tableau de +1 à toutes les attaques portées dans le cadre du pugilat.

Le bonus sur tableau reflète la précision supérieure que le pugilat confère au personnage. Lorsque le moine guerrier fait un jet d'attaque et parvient à toucher, c'est ce jet qui, comme vous le savez, détermine la manœuvre accomplie.

Toutefois, le spécialiste du pugilat peut modifier le résultat acquis lorsqu'il réussit à toucher. Si son bonus sur tableau est de +1, il peut choisir la manœuvre qui précède ou suit immédiatement celle obtenue sur le tableau.

Exemple : Le moine guerrier Toshi donne un coup de poing à un orque. Il obtient 18 à son jet de toucher et le coup porte. Sur le tableau des "Résultats du pugilat et de la lutte" on peut constater qu'il s'agit là du coup du lapin. Toutefois, Toshi est un spécialiste du pugilat et dispose donc d'un bonus sur tableau égal à +1. Il peut donc choisir un coup mal donné (lequel occasionne moins de dégâts et diminue ses chances de l'assommer) ou un coup aux reins (lequel inflige les mêmes dégâts mais augmente ses chances de l'assommer) à la place. Il décide de modifier le coup du lapin en coup aux reins.

Le personnage ne peut ainsi altérer les résultats de ses coups de poing que s'il s'est spécialisé dans le pugilat.

Se spécialiser dans la lutte

Les règles régissant la spécialisation dans le pugilat s'appliquent également à la lutte. Si un prêtre consacre une unité de compétence martiale à la lutte, il devient spécialiste de la lutte :

Il obtient un bonus de +1 à tous les jets d'attaque effectués dans le cadre de la lutte ;

Il obtient un bonus de +1 à tous les dégâts infligés dans le cadre de la lutte (en d'autres termes, ses manœuvres occasionneront toutes 2 points de dégâts plus son bonus de Force ; en outre, les prises prolongées causent 1 point de dégâts supplémentaire par round et ce, aussi longtemps qu'elles sont maintenues) ;

Il obtient un bonus sur tableau de +1 à toutes les attaques portées dans le cadre de la lutte.



Si, par exemple, il obtient 9 à son jet de toucher, et si cela suffit à porter son coup, sa manœuvre se traduira par une clé à la jambe. S'il le désire, il peut la transformer en coup de coude ou en clé à la tête.

Se spécialiser dans les arts martiaux

Les règles régissant la spécialisation dans le pugilat et dans la lutte s'appliquent également aux arts martiaux, à une exception près. Aucun personnage ne peut connaître les arts martiaux de façon innée. Il doit donc allouer une première unité de compétence martiale aux arts martiaux puis en dépenser une seconde pour devenir spécialiste.

Comme précédemment, lorsque le personnage se spécialise dans les arts martiaux :

Il obtient un bonus de +1 à tous les jets d'attaque effectués dans le cadre des arts martiaux ;

Il obtient un bonus de +1 à tous les dégâts infligés dans le cadre des arts martiaux ;

Il obtient un bonus sur tableau de +1 à toutes les attaques portées dans le cadre des arts martiaux.

Ainsi, s'il obtient 15 à son jet de toucher, et si cela suffit à porter son coup, il a donné un coup de pied fouetté. S'il applique son bonus sur tableau de +1, il peut choisir d'infliger un coup de coude ou un coup de tête. Il optera probablement pour un coup de tête afin de bénéficier de dégâts et de chances d'assommer supérieures.

Plusieurs styles à la fois

Seul un moine guerrier peut se spécialiser dans plusieurs styles de combats non-armés. Il peut même se spécialiser dans l'un de ses trois styles de combat non-armé au moment de sa création. Une fois le premier niveau dépassé, il pourra se spécialiser dans les deux autres.

Ainsi qu'il est mentionné dans la description du profil des moines guerriers, ce personnage peut économiser ses compétences martiales.

Par exemple, il pourrait se spécialiser dans les arts martiaux au premier niveau et dépenser une autre unité au second niveau pour se spécialiser dans la lutte, puis une autre au troisième pour se spécialiser dans le pugilat.

Toutefois, s'il se spécialise d'abord dans le pugilat ou dans la lutte, il ne pourra se spécialiser dans les arts martiaux au niveau suivant. Il ne peut utiliser qu'une seule unité par niveau d'expérience, signifiant par là qu'il obtiendra sa compétence martiale en arts martiaux à un niveau, et sa spécialisation au suivant.

D'ordinaire, s'il souhaite se spécialiser dans plusieurs styles, le personnage choisira soit les arts martiaux soit le pugilat (et non les deux) avant d'opter pour la lutte. Les arts martiaux et le pugilat font plus ou moins double emploi tandis que la lutte s'avère utile au personnage lorsqu'il est tenu.

Poursuivre sa spécialisation

Cette option s'applique aux seuls moines guerriers (et aux personnages combattants). Les autres prêtres ne peuvent en bénéficier.

Si un moine guerrier continue d'allouer des unités de compétence martiale à un style de combat non-armé après s'être spécialisé dans ce dernier, il obtient les avantages suivants.

Comme précédemment, pour chaque unité additionnelle qu'il consacre à son art :

Il obtient un bonus de +1 à tous les jets d'attaque effectués dans le cadre de son style de combat ;

Il obtient un bonus de +1 à tous les dégâts infligés dans le cadre de son style de combat ;

Il obtient un bonus sur tableau de +1 à toutes les attaques portées dans le cadre de son style de combat. Si ses bonus sur tableau sont supérieurs ou égaux à +2, le personnage peut choisir toutes les manœuvres rendues disponibles par l'éventail de son bonus sur tableau (voir l'exemple ci-dessous).

Une fois qu'il s'est spécialisé dans un style de combat, le moine guerrier ne peut plus lui consacrer qu'une seule unité de compétence martiale par niveau d'expérience. Par conséquent, un moine guerrier du premier niveau pourra se spécialiser dans les arts martiaux en leur allouant deux unités. Il ne pourra leur en consacrer une autre avant d'atteindre le deuxième niveau, puis devra attendre le troisième niveau pour leur en assigner une nouvelle, et ainsi de suite.

Prenons donc ce personnage en exemple.

Exemple : Toshi, le moine guerrier, se spécialise dans les arts martiaux au premier niveau, leur consacre une autre unité de compétence au deuxième niveau, et une autre encore au troisième.

Au troisième niveau, il bénéficie d'un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués dans le cadre des arts martiaux, et d'un bonus sur tableau de +3.

Posons qu'il obtient 17 à son jet de toucher et que cette attaque porte. Ce résultat correspond normalement à un coup de poing aux points vitaux. Mais comme il dispose d'un bonus de +3, il peut transformer cette manœuvre en direct à la tête, en coup de pied haut, en coup de pied aux points vitaux, en coup de tête, en coup de pied fouetté, en coup de coude, ou garder le coup de poing aux points vitaux initial. Admettons qu'il opte pour un direct à la tête dévastateur : il causera 3 points de dégâts du fait de sa manœuvre, auxquels viendront s'ajouter le bonus de +3 aux dégâts conférés par sa spécialisation et tout autre bonus accordé par sa Force.

***

Telle est, en résumé, la façon dont le moine guerrier peut utiliser les arts martiaux. Nous vous conseillons vivement de lire le chapitre consacré au

Bibliographie

Les œuvres suivantes se sont avérées fort utiles à la réalisation du *Manuel Complet du Prêtre* :

Lurker, Manfred, *Dictionary of Gods and Goddesses, Devils and Demons*, Routlege and Kegan Paul Inc., London and New York, 1987.

Meyer, Marvin W., anthologiste, *The Ancient Mysteries : A Sourcebook*, Perennial Library (Harper & Row, Publishers), San Francisco 1987.

Neugroschel, Joachim, *The Great Works of Jewish Fantasy and Occult*, The Overlook Press, Woodstock, New York, 1987.

Seltman, Charles, *The Twelve Olympians*, Thomas Y. Crowell Co. (Apollo Editions), New York, 1962.





Manuel des Joueurs / Supplément de Règles

Le Manuel Complet du **Prêtre**

Le clerc étant depuis longtemps le personnage préféré des joueurs, nous vous proposons ici de nouveaux types de prêtres pour votre plus grand plaisir ludique! Au fil des pages vous trouverez de nouvelles règles consacrées aux prêtres de mythologies spécifiques, des conseils pour créer votre propre mythologie, et des instructions pour fonder de nouveaux clergés. Vous découvrirez également de nouveaux profils de prêtres qui vous permettront de jouer un moine guerrier, une prêtresse amazone, un prêtre sauvage ou même un prêtre paysan (entre autres). Toutes ces informations et bien plus encore vous sont présentées dans ce supplément de 128 pages, le tout dernier accessoire disponible pour les joueurs et les MD.



TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom